nr indeksu 351555 nr 4 17 lutego - 3 marca 2000r

CLICK!

dwutygodnik o grach • komputerach • Internecie • technice

SUPERCENA 2,90 zł

PROGRAMY
PIERWSZA POMOC DLA PC

EXTRA
- Creatures 3 – wychowaj sobie Przyjaciela!

INTERNET
- Jak zrobić własną stronę internetową?
- Hakerzy - prawda i mity!

SPRZĘT
- Odjazdowe kierownice
- COMDEX - na co komu telemyszka?

KINO
- Gry rządzą w Hollywood!

TEST
GRALIŚMY PIERWSI!

PORADNIKI
RAJ PRZYGODÓWEK

Hokus Pokus Różowa Pantera™

NADCHODZI...
BLACK & WHITE

ZAPOWIEDZI
MIGHT & MAGIC VIII

POŁĄCZENIA
NOWOCZESNE KOMÓRKI

ISSN 1509-0558
9 771509 055006 07

Kupony zniżkowe! Gry 10% taniej!

gry • komputery • Internet • technika • CLICK!

RECENZJE gier zaczynają się na str. 14

Tak ocenia CLICK!

Wszystkie wiadomości zebraliśmy w jednym miejscu. Wystarczy tylko rzucić okiem na naszą metryczkę i od razu wiadomo wszystko o danej grze

W dzisiejszych czasach powstaje coraz więcej gier. Z każdą z nich związane jest bardzo wiele wiadomości. Musisz bowiem koniecznie wiedzieć m.in. ile kosztuje dany produkt, na jakim komputerze będzie działał i czy zasługuje na kupno. O fabule, wadach i zaletach gier piszemy wyczerpująco w rubryce TEST, ale pod każdym testem gry umieściliśmy także metryczkę, w której znajdują się wszystkie przydatne wiadomości „w pigułce". Nieco zmodyfikowane metryczki możesz spotkać również w innych działach, w których oceniane są programy lub sprzęt.

Jednym z najważniejszych elementów metryczki jest ocena. Zastosowaliśmy szkolną, najbardziej czytelną skalę. W CLICKU! najczęściej spotkasz wysokie oceny. Uważamy, że na beznadziejne gry szkoda miejsca! Nie stawiamy także wielu szóstek. Takie oceny dostają tylko rewelacyjne gry!

Typ platformy

Czerwonym kolorem zaznaczamy, jakiej platformy dotyczy recenzja gry:

PC: System MS-DOS i Windows
PSX: Sony Playstation
N64: Nintendo 64
GB: Game Boy
GBC: Game Boy Color
DC: Dreamcast

Kolorem zielonym oznaczamy platformę, na którą wkrótce ukaże się lub właśnie ukazała się gra, opisywana przez nas w numerze.

Kolorem pomarańczowym oznaczamy platformy, na które opisywaliśmy daną grę wcześniej. W ten sposób zawsze będziesz wiedział, jakie gry i na jakie platformy opisywaliśmy wcześniej.

Po polsku czy angielsku?

Z tego okienka dowiesz się, czy opisywana przez nas gra jest dostępna w wersji polskiej, czy angielskiej.

A - gra dostępna jest w wersji angielskiej

PL - gra została spolszczona

PC | PSX | N64 | DC | PL

CLICK ATTACK!
Świetna Akcja

2,90 zł | Wydawnictwo H.Bauer | 1–∞ graczy

Min.: 486, 32 MB RAM, 60 MB, ciekawość świata, otwarty umysł *Zal.*: Pentium 166 MHz, 64 MB RAM, 80 MB, interesowanie się komputerami, Internetem

Grafika 6 | Dźwięk 6 | Frajda 6

Świetna grafika, profesjonalne teksty o grach, o sprzęcie komputerowym oraz Internecie

Uwaga! Możesz się od niego uzależnić! Nie da ci chwili wytchnienia!

Tego jeszcze nie było! Znajdziesz tutaj wszystko, czego szukasz, a nawet dużo więcej

6

Cena

Z tej ramki dowiesz się, jak dużym obciążeniem dla twojej kieszeni będzie zakup danej gry. Ceny podajemy według informacji oficjalnego dystrybutora produktu. Jeżeli zdarzy się, że w chwili pisania recenzji cena nie będzie jeszcze ustalona, wtedy napiszemy: cena nieznana. Zawsze staramy się jednak określić jej wysokość choćby w przybliżeniu.

Producent / Wydawca

Znajdziesz tutaj informacje o tym, jaka firma jest producentem danej gry, a także kto jest jej wydawcą w Polsce. Dzięki temu będziesz wiedział, do kogo się zwrócić w razie kłopotów.

Liczba osób

Tutaj dowiesz się, ile osób może równocześnie bawić się daną grą. Dzięki temu będziesz wiedział, ilu kolegów zaprosić do domu na rozgrywkę multiplayer.
Pamiętaj jednak, że w niektóre gry może bawić się tylko jedna osoba, a w inne można grać tylko w Internecie.

Wymagania sprzętowe

Piękna oprawa graficzna gry często sprawia, że do jej uruchomienia potrzeba bardzo dobrego komputera, z odpowiednim procesorem (np. Pentium II 400 MHz), dużą pamięcią (np. 64 MB RAM) i sporą ilością wolnego miejsca na twardym dysku (np. 600 MB HD). Przed kupnem gry musisz więc wiedzieć, czy masz odpowiedni sprzęt.

Min. - wymagania minimalne. Na gorszym sprzęcie w grę praktycznie nie da się grać.

Zal. - wymagania zalecane. Dopiero na takiej konfiguracji widać wszystkie zalety gry.

Grafika

Tutaj oceniamy grafikę programu. Zwracamy uwagę na wiele elementów, m.in. na bogactwo szczegółów graficznych czy pojawianie się pikseli.

Dźwięk

Na naszą ocenę dźwięku ma wpływ wiele elementów. Ważne jest, czy po skończeniu gry nucimy sobie muzykę z niej pod nosem, czy wyłączamy głośniki w środku zabawy.

Frajda

Przyjemność, jaką odczuwasz podczas zabawy w daną grę. Czasami nie ma wiele wspólnego z grafiką i dźwiękiem. Niektóre gry mają fatalną grafikę i jeszcze gorszą muzykę, ale są super!



To nam się podobało

W tym miejscu wymieniamy zalety testowanego programu.



To się nam nie podobało

Od drobnych mankamentów po poważne błędy. Tutaj podajemy, dlaczego gra nam się nie spodobała.

Krótkie podsumowanie

Tutaj staramy się krótko i zwięźle podsumować dany program.

Nasza ocena

Wystawiamy ocenę każdemu testowanemu przez nas programowi! Dzięki temu od razu będziesz wiedział, czy warto wydać na ten program wszystkie pieniądze, czy lepiej trzymać się od niego z daleka.

CLICK! oceny

1 – Beznadzieja
Nawet jeżeli ktoś będzie dawał ci tę grę za darmo, pod żadnym pozorem jej nie bierz. Nie ma sensu.

2 – Słabizna
Nie jest najgorsza, ale niebezpiecznie zbliża się do granicy, kiedy możesz wyrzucić ją na śmietnik.

3 – Przeciętniak
Ani grzeje, ani ziębi. Jest tania? Możesz ją kupić. Jest droga? Lepiej wybierz coś lepszego.

4 – Niezły
Ma swoje wady i zalety, ale ogólny bilans wychodzi na plus.

5 – Prymus
Znajduje się na czele list przebojów miesiąca. Grasz, grasz i ciągle nie masz go dosyć.

6 – Rewelacja
Nawet jeżeli masz się zadłużyć, powinieneś mieć go w swojej kolekcji. Absolutny wygrany numeru.

GATUNKI

W metryczce podajemy także, do jakiego rodzaju należy gra i dodajemy kilka przybliżających ją określeń, np. strategia kulinarna. Oto jakie wyróżniliśmy rodzaje:

AKCJA (ACTION)

Dużo strzelania i walki. Świat przedstawiony jest często z punktu widzenia pierwszej osoby (tzw. FPP: First Person Perspective). Klasyczne przeboje tego typu to „DOOM" i „QUAKE".

BIJATYKI

Pojedynki o wysokie wygrane (czyli o spotkanie się z wieeelkim bossem). Miłośnicy tego gatunku od lat toczą zażartą dyskusję, która seria jest lepsza: „TEKKEN" czy „VIRTUA FIGHTER".

LOGICZNE

Gry dla miłośników wysilania szarych komórek. Takie przeboje jak „TETRIS" pojawiają się na rynku bez huku, ale za to konsekwentnie gromadzą na koncie swoich producentów pokaźne zyski.

PRZYGODÓWKI

Gry dla ludzi o umiejętnościach Mac Gyvera. Musisz w nich bowiem np. pokonać bagna bez łódki („SECRET OF MONKEY ISLAND"), czy obsadzić Śmierć w głównej roli w sztuce teatralnej („DISCWORLD").

WYŚCIGI

Szybkie samochody, tory i zawodnicy. Rekordy za rekordami. O palmę pierwszeństwa na torach walczysz w takich przebojach jak „NEED FOR SPEED", czy „WIPEOUT 64".

ZRĘCZNOŚCIÓWKI

Wymagają małpich rąk, refleksu kobry i zwinności pantery. Tylko wtedy będziesz mógł zmierzyć się z hitami w stylu „CRASH BANDICOOT", czy „BANJO- KAZOOIE"

STRATEGIE

Gry wymagające logicznego myślenia i sprawnego podejmowania decyzji. Wyróżnia się wśród nich strategie turowe („CIVILIZATION") oraz strategie czasu rzeczywistego RTS („STARCRAFT").

SPORT

Piłka nożna („FIFA 2000"), hokej („NHL 2000") i koszykówka („NBA LIVE 2000"). W grach sportowych wystąpiły chyba już wszystkie możliwe dyscypliny.

RPG

Kierujesz bohaterem lub drużyną śmiałków, których umiejętności wzrastają w czasie gry. Klasyka tego gatunku to seria „ULTIMA".

SYMULATORY

Skomplikowane gry, w których trzeba wykazać się umiejętnością np. pilotowania (wirtualnego) samolotu („FALCON 4.0").

W numerze

SPIS ...treści



BLACK & WHITE S. 8



RÓŻOWA PANTERA S. 14



CASTROL HONDA SUPERBIKE 2000 S. 20



USAF S. 19



TZAR S. 16



GRY W HOLLYWOOD S. 50

POMOC DLA PC S. 44

CREATURES 3 S. 56

ZAPOWIEDZI

LISTA PRZEBOJÓW

TEST

TRIX & TIPS

SPRZĘT

PROGRAMY

POŁĄCZENIA

INTERNET

KINO/TV

EXTRA

INNE

DRODZY CZYTELNICY!

Jeżeli czytacie te słowa, to znaczy, że poprzedni CLICK! spodobał się Wam i postanowiliście kupić następny numer. Bardzo nas cieszy, że nasze pismo zyskało uznanie w Waszych oczach. Chcielibyśmy również podziękować Wam za wsparcie, mnóstwo ciepłych listów i za każde miłe słowo pod adresem CLICKA! Wasze zdanie jest dla nas najważniejsze, bo przecież CLICKA! tworzymy właśnie dla Was. Chcieliśmy też wyjaśnić pewne nieporozumienie: na razie ukazały się na rynku tylko trzy numery CLICKA! (łącznie z bieżącym) i nie mamy też numerów archiwalnych. Dlatego nie możemy spełnić Waszych próśb o przesłanie poprzednich numerów.

Konkurs Clicka! na grafika

Jeżeli masz doświadczenie jako grafik w piśmie oraz skończone 18 lat, zgłoś się do nas! Zawsze chętnie przyjmiemy do naszego zespołu zdolne osoby

Następny nr. za dwa tygodnie (3 marca), a w nim SUPERNIESPODZIANKA

The Real Neverending

Gdzieś bardzo daleko, na dnie ludzkiej duszy i wyobraźni, znajduje się przecudowna kraina. Jej mieszkańcy nazywają ją Fantazją. Żyją w niej zarówno tysiące najróżniejszych dobrych stworów, jak i zwykli poczciwi ludzie


Z packą na muchy nie masz co startować do tych osiłków. Może coś cięższego?


Kostium kompielowy i buty do kolan? W krainie Fantazji wszystko jest możliwe


W grze spotkasz wiele ciekawych postaci


Z tym panem i jego rodzinką radzimy nie zaczynać

W całej krainie panuje idealny pokój i harmonia. Od tysięcy lat Fantazjanie nie doświadczyli nawet najmniejszego uczucia smutku i krzywdy. Wszelkie dobro, jakie wypełniało niekończące się terytorium Fantazji, istniało dzięki Dziecięcej Cesarzowej. **Wprawdzie powszechnie uważana za władczynię, jednak w istocie dziewczynka była kimś więcej. Można powiedzieć, że była siłą powołującą do życia całą Fantazję.** Dzięki niej istniało każde stworzenie, zamieszkujące tę bajkową krainę. Po tysiącach lat rajskiego życia mieszkańców Fantazji ogarnęło przerażenie. Cesarzowa zachorowała! Przecież oczywiste było, że śmierć Dziecięcej Cesarzowej oznaczała zarazem koniec całego świata Fantazjan. Dlatego od pierwszego dnia jej choroby krainę zaczęła ogarniać Nicość. Na początku była mała, znikały tylko niewielkie fragmenty otoczenia. Jednak z dnia na dzień Nicość rozrastała się. **Stopniowo zaczęły znikać drzewa, łąki, jeziora i ludzie. Nicość nie powodowała bólu, nawet była dość przyjemna, jednak każda rzecz i każdy człowiek, który się oddał w jej władanie, przepadał na zawsze.** Żaden z Fantazjańskich medyków, mimo usilnych prób, nie był w stanie poprawić samopoczucia Cesarzowej. Jedyną nadzieją jest bohater przybyły z innego świata. W jego rękach spoczywa los Cesarzowej i całej bajkowej krainy. Wiadomo o nim tylko tyle, że ma na imię Atreyo. W tym właśnie miejscu zaczniesz swoją przygodę

Story

z THE REAL NEVERENDING STORY. Gra pojawi się w sklepach prawdopodobnie już na wiosnę tego roku. **Jej scenariusz powstał na podstawie wydanej w 1979 roku świetnej powieści niemieckiego pisarza Michaela Ende.** Trudnego zadania, jakim jest komputerowa adaptacja tej niezwykłej książki, podjęła się niemiecka firma Discreet Monsters. Autorzy obiecują, że dostarczą każdemu graczowi niezapomnianych wrażeń. Znajdzie w niej dla siebie coś zarówno wielbiciel przygodówek, jak i osoba, lubująca się w znacznie dynamiczniejszych grach akcji. W TRNES będzie można bowiem bardzo dużo podróżować oraz walczyć z okrutnymi stworami.

Widok na świat gry ma zostać przedstawiony oczami głównego bohatera. Producenci zapowiadają, że jeszcze w żadnej z dotychczasowych gier nie połączono w taki sposób typowej przygodówki z grą akcji 3D. Płynne przejście między światem zewnętrznym i wnętrzami pomieszczeń ma umożliwić, opracowany specjalnie na potrzeby TRNES, trójwymiarowy MonsterEngine. Dzięki niemu świat widziany w grze np. za oknem ma być całkowicie wygenerowany, a nie jak w przypadku dotychczasowych produkcji, zostać tylko nieruchomą bitmapą. **Cała Fantazja ma składać się aż z pięciu, niezwykle zróżnicowanych, podświatów. Dodatkowo każdy gracz będzie musiał wykonać dziesięć misji w krainie snu.** Zdobyte podczas nich przedmioty będzie można przenieść do świata rzeczywistego. Dzięki wręcz fenomenalnej grafice i efektom świetlnym (podobnym do tych z QUAKE III czy HALF-LIFE), będziesz przemierzać naprawdę niezwykłe krainy. Zobaczysz najróżniejsze miejsca: począwszy od bardzo kolorowych, jakby żywcem wziętych z filmów animowanych, na napawających grozą lochach kończąc. **Kolejną zasługującą na uznanie innowacją jest sposób prowadzenia dialogów.** Twórcy z firmy Discreet Monsters nazywają go fachowo – „emocjonalnym systemem wymiany zdań". W skrócie chodzi o to, że będziesz mógł stosować odpowiedzi nacechowane emocjonalnie np. „marnuję tylko czas na rozmowę z tobą". W TRNES nie będzie, jak w wielu przygodówkach, kilku gotowych odpowiedzi na każde zadawane przez rozmówcę pytanie. Zastosowanie takiej formy dialogów ma zwiększyć dynamikę gry oraz zapewnić jej nieliniowy przebieg. Wielki nacisk położono także na dokładne odtworzenie czasu rzeczywistego. Gracz podróżuje w świecie, w którym wszystko ciągle się zmienia. **Ambitnym planem producentów z Discreet Monsters jest wydanie gry na całym świecie i to w piętnastu językach. Zapowiedziane zostały już także kolejne części opowieści.** Wszystko wskazuje też na to, że ten produkt stworzony przez nie należącą do największych potentatów firmę wniesie bardzo wiele nowego w cierpiący na schematyczność rynek gier przygodowych.



INFO

Znowu coś oryginalnego?
Siggi Kogl – twórca THE REAL NEVERENDING STORY – uważa swoje dzieło za niezwykle nowatorskie i unikalne. Proszony o jego krótką charakterystykę, odpowiedział: „Ma to być pierwsza autentyczna przygodówka 3D, rozgrywająca się w czasie rzeczywistym. Chcemy, żeby graficznie przypominała RIVEN. Natomiast akcja ma się kojarzyć z takimi supergrami jak HALF-LIFE czy UNREAL".

Niekończące się opowieści...
Powieść pod tytułem „The Neverending Story" napisał w 1979 r. Michael Ende. Na jej podstawie nakręcono w latach osiemdziesiątych film fabularny. Do historii przeszedł on jako jedna z najdroższych produkcji kina europejskiego. W odróżnieniu od książki film przeznaczony był dla najmłodszych widzów. Jednak tak bardzo odbiegał od zamysłu artystycznego autora powieści, że ten wycofał swoje nazwisko z czołówki filmu. Autorzy gry nazwali ją „Prawdziwa Niekończąca Się Historia", a swój scenariusz opracowali na podstawie książki, a nie filmu.

PC | PSX | N64 | DC | A

The Real Neverending Story
Fantastyczna Przygodówka

Premiera: Wiosna 2000

Discreet Monsters | 1 gracz

Zapowiada się ciekawa przygodówka na podstawie powieści Michaela Ende. Szkoda, że autor nie dożył tej chwili



Oj! Babciu! Ale masz wielkie oczy. Babciu! Ale ty masz wielki łapki. Babciu! BABCIU! To nie jest moja babcia!!! Aaaa!!!



Walka w trybie FPP jest bardzo dynamiczna i dostarcza wiele emocji. Do wyboru będziesz miał kilka rodzajów broni

Tekst: Rafał Werczyński

Ciężka pr

przy THE REAL NEVERENDING STORY

Gry komputerowe to świetna rozrywka. Jednak zanim produkt trafi do sklepów, trzeba go najpierw zrobić – dlatego ktoś nie śpi, żeby grać mógł ktoś

Oto opowieść o ludziach, którzy dają z siebie WSZYSTKO, aby THE REAL NEVERENDING STORY mogła trafić do graczy



Ta panienka, to jedna z postaci w TRNS. Jej stworzenie i dopracowanie stanowiło dla programistów z Discreet Monsters spore wyzwanie. Jednak efekty ich pracy po prostu rzucają na kolana



Na poprzednich stronach zaprezentowaliśmy grę THE REAL NEVERENDING STORY. Czy zastanawiałeś się kiedyś, co należy uczynić, aby taki program mógł ujrzeć światło dzienne? A może sam chciałbyś zostać twórcą gier?

Dowiedz się więc, ile potu, łez, a przede wszystkim czasu wymaga stworzenie choćby niewielkiej postaci, występującej w grze. Niezależnie od tego, czy przewija się ona przez całą grę, czy pojawia się tylko raz, trzeba dokładnie przeanalizować jej ruchy i zsynchronizować je z akcjami innych postaci. Nie wolno pozwolić, żeby jakakolwiek osoba mówiła nie poruszając ustami (chyba że jest brzuchomówcą albo telepatą). Każda, nawet najmniej znacząca postać musi zostać dopracowana w najdrobniejszych szczegółach. **Nad THE REAL NEVERENDING STORY w firmie Discreet Monsters pracuje około 75 osób, a wśród nich specjalna grupa programistów pod przewodnictwem Mike'a Lee.** To właśnie na nich spoczywa odpowiedzialność za tego typu drobiazgi. Muszą oni między innymi ustalić, co widzi postać stojąca w konkretnym miejscu oraz jak reaguje w różnych sytuacjach. Przede wszystkim muszą jednak stworzyć niewielkie programy narzędziowe. Oczywiście tych programików przeciętny użytkownik nie będzie miał okazji ujrzeć, gdyż nie wchodzą one w skład gry. Służą one do pracy pozostałym członkom zespołu, np. animatorom. Grupa Mike'a usprawnia je, kiedy zaczyna-

Discreet Monsters w Internecie

www.discreetmonsters.com/jobs

Jeśli chciałbyś dowiedzieć się czegoś więcej o firmie Discreet Monsters, odwiedź jej stronę internetową. THE REAL NEVERENDING STORY ma się ukazać dopiero na wiosnę i dlatego jej twórcy ciągle szukają pracowników, poczynając od osób wymyślających fabułę, na programistach kończąc. Nawet jeżeli teraz nie spełniasz wymagań, które stawiane są przed przyszłymi pracownikami, możesz nawiązać kontakt, który przyda się na przyszłość.

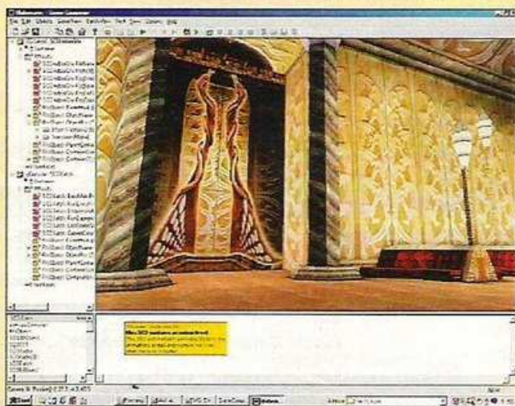
aca programisty

Niekończąca się praca



Zanim programiści zabiorą się do opracowania wyglądu postaci, najpierw muszą je sobie wyobrazić. Na początku Mike przeczytał więc „Niekończącą się opowieść" Michaela Ende

Teraz należy spotkać się z innymi pracownikami i omówić wszystkie pomysły oraz rozwiązania



Bardzo często trzeba napisać specjalny programik tylko po to, żeby mogła powstać jedna lokacja albo dopracowany został niewielki efekt



Choć pani wygląda jak żywa, to tak naprawdę składa się z wielu posklejanych trójkątów. W ten sposób osiągnięty został efekt trójwymiarowości



Osobny program odpowiada za zsynchronizowanie ruchu warg z wypowiadanymi przez bohaterkę słowami

ją pojawiać się nowe problemy. Nierzadko wielu kłopotów dostarczają takie momenty w grze, w których akcja przenosi się z wnętrza budynku na zewnątrz lub odwrotnie. Do tej pory oba tereny były obsługiwane przez osobne podprogramy, które musiały być uruchamiane przy każdym przejściu. **Programiści z Discreet Monsters postanowili stworzyć nowy system wyświetlania grafiki, umożliwiający płynniejsze przechodzenie między lokacjami. W ten sposób powstał „Monster Engine 1.0".** Jest on odpowiedzialny zarówno za obsługę wnętrz, jak i obszarów zewnętrznych. Dzięki temu w grze nie będzie przestojów, a ładowanie nowych poziomów powinno przebiegać szybciej.

Twórcami gier są oczywiście nie tylko programiści. Trzeba pamiętać także o animatorach, technikach dźwiękowych, ludziach czuwających nad merytoryczną stroną gry i wszystkich innych, którzy byli zaangażowani w proces jej tworzenia. Jeden taki program, to efekt współpracy kilkudziesięciu ludzi, z których każdy jest specjalistą w swojej dziedzinie. Uważasz, że świetnie czułbyś się w takim zespole? Musisz jednak pamiętać, że nie wystarczy talent, bardzo ważna jest też wiedza, którą można zdobyć jedynie ucząc się systematycznie i wytrwale!



Mike Lee trzymający w rękach egzemplarz książki Michaela Ende – „Niekończąca się Opowieść"

Cechy idealnego programisty:

- **Uzdolnienia matematyczne** (napisanie nawet krótkiego programiku to wiele zachodu)
- **Bardzo dobra znajomość komputerów PC i ich możliwości** (czyli warsztatu pracy)
- **Umiejętność bezkonfliktowej współpracy z innymi** (przy każdym projekcie pracuje przecież wiele osób i zespół musi być zgrany)
- **Kreatywność i zdolność opracowywania oryginalnych projektów** (w dzisiejszych czasach tylko najbardziej pomysłowe gry mają szansę na odniesienie sukcesu)
- **Dobra znajomość rynku gier komputerowych** (nie chciałbyś przecież wpaść na pomysł np. drugiej CYWILIZACJI)

Nic nie stoi na przeszkodzie, żeby praca sprawiała przyjemność

- **Złota zasada firmy**
W Discreet Monsters mają jedno, główne motto: ***DO WHAT YOU WANT TO DO*** (Rób to, co tylko chcesz robić).
- **Liczy się jakość, a nie ilość...**
Firma została założona w 1996 roku i od października 1997 zajmuje się praktycznie tylko pracą nad THE REAL NEVERENDING STORY.
- **Idź na całość!**
Gra ma się ukazać jednocześnie w piętnastu różnych językach, a jej twórcy już myślą o wydaniu kolejnych części.



Pięć wskazówek Szefa



Szef Discreet Monsters podzielił się z nami wskazówkami dotyczącymi pracy programisty i... bananem

1. Programista musi podchodzić do swojej pracy z pasją. Jeżeli nie sprawia mu ona radości, a programy pisze automatycznie, to po pewnym czasie takie zajęcie go znudzi.
2. Twórca musi być ambitny i wiedzieć, co chce osiągnąć. Jeżeli nie posiada jakiegoś ściśle określonego celu, do którego dąży, przestaje być twórczy. Dlatego należy ciągle stawiać sobie nowe wyzwania.
3. Bardzo ważna jest umiejętność pracy w zespole. Nad jednym projektem pracuje najczęściej kilkadziesiąt osób. Wystarczy, że niektóre z nich nie będą potrafiły się porozumieć i od razu pojawiają się konflikty oraz opóźnienia.
4. Dobry programista powinien posługiwać się kilkoma językami obcymi. Jeśli nie będzie w stanie porozumieć się z ewentualnymi zagranicznymi pracodawcami, to może się okazać, że stracił przez to życiową szansę.
5. Komputery są ciągle udoskonalane. Ciągle tworzone są nowe technologie. Dobry programista powinien również rozwijać się i umieć korzystać z najnowszych osiągnięć techniki.



Tekst: Angelika Buscha, Zdjęcia: Klaus Börner

Tak kończy się igranie z magią! Wystarczy chwila nieuwagi i...

Ziemie Edenu przypominały raj. Krainę pełną egzotycznej flory zamieszkiwały plemiona, żyjące ze sobą w pokoju i harmonii. Waśnie i wojny nie były znane, do czasu... Wszystko zmieniło się, kiedy zjawiłeś się TY, młody czarnoksiężnik, jeden z wielu...

BLACK & WHITE

Bez opanowania potężnych zaklęć nie masz co liczyć na zwycięstwo



Czerń, pustka i smutek. Tak właśnie wygląda wieża maga, który wybrał ciemną ścieżkę mocy



Nadchodzą nieproszeni goście. Niestety, nie nabiorą się na sztuczkę „Nikogo nie ma w domu"



Ten czerwony orangutan, to prawdziwa maszyna wojenna

Nie można winić czarnoksiężników za ich postępowanie z mieszkańcami Edenu. Zachowali się jak małe dziecko, które z zaciekawieniem spogląda na kolonię mrówek. Kiedy widzi owady taszczące liść, może podnieść go i przenieść do mrowiska, oszczędzając im godzin żmudnej pracy. Za chwilę jednak zabije wiele mrówek, bez zastanawiania stawiając nogę na ich ścieżce. Dziecko nie postępuje dobrze lub źle, ono po prostu się bawi. Tak właśnie zachowali się czarnoksiężnicy, kiedy przybyli do Edenu.

Zamieszkali oni w twierdzach i pomagali tubylcom, bądź terroryzowali ich. Jednak **moc czarnoksiężników zależała od poparcia ludów Edenu i dlatego nie mogli nikogo zabijać**. Bez modłów poddanych nie mogli bowiem rzucać zaklęć. Wsparcie plemion dawało różne rezultaty, np. Tybetańczycy oferowali magię mentalną, a Zulusi potężne zaklęcia ofensywne.

Czarnoksiężnicy odkryli też, że istnieją inni, podobni im, władcy magii. Świadomość tego faktu uderzyła w nich z ogromną siłą, a konfrontacja stała się nieunikniona. Do pomocy w walce czarnoksiężnicy stworzyli tytanów. Pod wpływem magii żółw, lew czy nawet drzewo przechodziło mutację i rosło do gigantycznych rozmiarów. Czarnoksiężnicy z troską wychowywali swoich podopiecznych. Szybko okazało się, że magiczne istoty nie potrzebują ich mocy do rzucania zaklęć – wystarczała im własna, wewnętrzna energia. **Uczyniło to z tytanów najcenniejszą broń – stanowili klucz do zwycięstwa.**

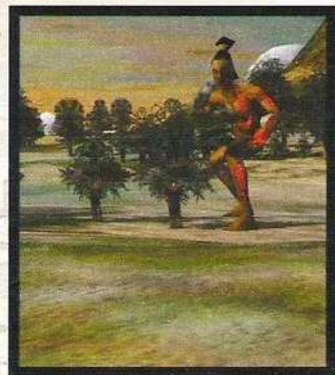
B&W to gra strategiczna, jakiej do tej pory nie było. Swoje działania prowadzisz ze strzelistej cytadeli. Patrząc sponad chmur będziesz mógł powiększyć wybrany element świata i obserwować tubylców przy codziennych zajęciach: orce czy łowieniu ryb, ale również odwiedzaniu przyjaciół, zabawie, ślubach... **W jednej chwili możesz przyglądać się drążącemu jabłko robakowi, żeby za moment podziwiać panoramę całej krainy.** Świat gry jest przepiękny i dopracowany w najdrobniejszych szczegółach, obfituje w przeźroczyste powierzchnie i odblaski świetlne, uwzględnione będą także warunki pogodowe.

Grę zaczyniesz od przekonania mieszkańców wioski, żeby cię wspierali. Kiedy już staną się twoimi lojalnymi podwładnymi, zaczną odprawiać rytualne modły na twoją cześć. Każde plemię tworzy specyficzną moc, pozwalającą na rzucanie różnych zaklęć. Jednak zawsze możesz wybrać pomiędzy dobrymi czarami służącymi mieszkańcom, a złymi, które im zaszkodzą. **Każda twoja decyzja wpłynie na podległe ci ziemie.** Jeśli skłonisz się ku czarnej magii, twoja cytadela stanie się mroczna, a krainy czarne i budzące grozę. Twoje rządy będą rządami strachu i terroru. Jeżeli jednak preferować będziesz dobrą magię, cytadela przekształci się w pałac z bajki, okoliczne ziemie obsypią się kolorami, a tubylcy z chęcią wykonają każde polecenie. Oczywiście inni czarnoksiężnicy też będą budowali swoją potęgę. Gra nabierze rumieńców w chwili wybuchu pierwszego konfliktu. Wtedy to nadciągają czarne chmury, z których biją pioruny, armie szkieletów nękają wioski, a ziemia trzęsie się – użyta zostaje magia. **W B&W zostanie ona potraktowana w nowatorski sposób.** Każde zaklęcie posiada swoje antyzaklęcie i może zostać rozproszone nie przynosząc żadnych efektów. Inną nowością jest rzucanie czarów poprzez ruchy myszy, np. żeby stworzyć kulę ognia trzeba wykonać myszką koło. Im dokładniej wykonasz myszką gest, tym większa będzie moc zaklęcia.

B&W toczy się na trzech płaszczyznach. Po pierwsze będziesz zarządzał plemionami tak, by pracowały dla ciebie. Po drugie musisz rozwijać i doskonalić technikę rzucania czarów. Trzecim zadaniem jest przyjęcie roli troskliwego rodzica i dbanie o swojego tytana. Będziesz wychowywał go za pomocą systemu kar i nagród, ale nie zapomnij, że pozna on tylko te zaklęcia, których go nauczysz. W walkach z innymi czarnoksiężnikami jest to bardzo istotne, bowiem **tytani nie potrzebują mocy mieszkańców do rzucania zaklęć.** W B&W będzie można zagrać przez Sieć lokalną i Internet – ma powstać świat, w którym jednocześnie przebywać będzie mogło nawet kilkaset osób. Ciekawie zapowiada się też możliwość hodowania tytanów w domu i późniejsze wystawianie ich do starć w Internecie.



W grze występują znane z historii narody, np. Grecy, Egipcjanie czy Aztekowie



Dzięki swoim rozmiarom tytani nie muszą przejmować się przeszkodami naturalnymi



Wykorzystanie sił natury, np. błyskawic, może dać dużą przewagę



Twoim poddanym będzie się wiodło dobrze albo źle. Wszystko zależy od tego, jakie czary będziesz rzucał i jakiego tytana wychowasz

PC	PSX	N64	DC	A

Black & White
Magiczna Strategia

Premiera: Wiosna 2000

Electronic Arts/IPS CG | 1-8 graczy Internet

Tak innowacyjnych gier ostatnio bardzo brakuje. W połączeniu z przepiękną grafiką powinien być to hit na 100%

Tekst: Dominik „Merlin" Kruk

Might and Magic VIII
Day of the Destroyer

Cykl MIGHT AND MAGIC powoli dogania pod względem numeracji tak znane serie RPG, jak np. ULTIMA. Najnowsza, ósma już część, rozgrywa się na nowym kontynencie – Jadame, który oczywiście musisz ocalić przed zagładą

Przyczyną całego zła jest legendarny Escaton „Niszczyciel". W jakiś sposób udało mu się powrócić na Jadame i otworzyć cztery portale, prowadzące do każdego z żywiołów. Przez te magiczne wrota moce żywiołów powoli przejmują kontrolę nad kontynentem. **Jednak jeśli ich potęga skupi się w Krysztale Złączenia, to nastąpi niewyobrażalna katastrofa, w wyniku której nadejdzie koniec nie tylko Jadame, ale także Enroth i Erathii.**

W odróżnieniu od poprzednich części, w MM8 zabawę zacznie się tylko z jednym bohaterem. Sposób tworzenia postaci ma pozostać bez zmian, choć do wyboru będą całkiem nowe rasy, np. Trolle, Mroczne Elfy czy Nekromanci. Każda z nich ma mieć własne, niepowtarzalne cechy charakterystyczne, np. Wampiry mogą zmieniać się we mgłę (oczywiście dopiero na odpowiednim poziomie doświadczenia). Rozwój postaci też będzie przebiegał w identyczny sposób, co wcześniej, choć oczywiście pojawią się nowe czary i umiejętności. **Nie będzie też żadnych ograniczeń dotyczących składu drużyny, więc może w niej znaleźć się i kapłan, i nekromanta, choć obie te frakcje znajdują się w stanie wojny.** Towarzyszy podróży można zwerbować w Gildiach Podróżników, albo spośród istot napotkanych po drodze. Największą atrakcją ma jednak być możliwość przyłączenia do drużyny Smoków! Te potężne gady na Jadame posiadają inteligencję na całkiem wysokim poziomie, więc należy traktować je nieco inaczej niż w pozostałych M&M. Szkoda tylko, że tworzona przez gracza postać nie może być Smokiem.

Głównym celem gry ma być doprowadzenie do trwałego sojuszu trzech wybranych społeczności, zamieszkujących ten kontynent. Zgodnie z obietnicami nie zabraknie oczywiście pobocznych misji, których wykonanie ma urozmaicić grę. Jako przeciwnicy mają pojawić się znane ze strategii (HoMM) węże Naga, bazyliszki czy jednorożce. Ukończenie MM8 ma zająć przynajmniej 50 godzin. Szata graficzna nie przejdzie rewolucyjnych zmian i będzie podobna do tej z poprzednich części serii. Urozmaiceniem mają być natomiast animowane przerywniki, ilustrujące najważniejsze wydarzenia i wprowadzające odpowiedni nastrój w grze. Zabawa ma toczyć się w trybie turowym lub w czasie rzeczywistym, zależnie od upodobań gracza. Wybór metody rozgrywki nie będzie na szczęście ostateczny, gdyż można będzie w każdej chwili przełączać tryby w trakcie gry.

Sądząc po wyglądzie tego pana, w swoim życiu brał udział w paru bójkach, więc lepiej go nie drażnij


Ciekawe co tak go zdenerwowało, że aż zzieleniał ze złości. Zaraz, zaraz, dokąd tak pędzi i po co mu taki niebezpieczny przedmiot w ręku?


Jak ja nie cierpię żądlących owadów! A masz, a masz, paskudo. Po co ja wchodziłem do tego ula!???


Myślałeś, że odpoczniesz sobie w jaskini? Nic z tego, najpierw musisz rozprawić się z ziejącą ogniem pijawką

PC | PSX | N64 | DC | A

Might and Magic 8
Seryjne RPG

Premiera: Wiosna 2000

NWC / Mirage | 1 gracz

Dotychczasowe informacje na temat MM8 brzmią bardzo obiecująco, tylko dlaczego nie można grać Smokiem?!

Tekst: Andrzej „Ciwalinczka" Cwalina



Nawet najodważniejszy rycerz nie oprze się ognistemu oddechowi wroga

Medievil 2



Jest rok 1888, era wiktoriańska przeżywa okres rozkwitu. **Wszyscy są zadowoleni oprócz Lorda Palethorna, przebiegłego spiskowca i podłego czarnoksiężnika.** Odnalazł on część stron Księgi Zaklęć Czarnej Magii Lorda Zaroka – głównego złego pierwszej części gry – i raz jeszcze rzucił zaklęcie Wiecznej Ciemności. Popełnił jednak ten sam błąd, co poprzedni właściciel księgi – razem z hordami umarłych powołał do życia Sir Dana Fortesque. Ten nie zastanawiając się długo chwycił za miecz i ponownie ruszył na poszukiwanie czarnoksiężnika. MEDIEVIL 2 **zawierać będzie wszystkie te pomysły, których nie udało się zrealizować poprzednio.** Na jednym z pierwszych poziomów Dan całkiem dosłownie traci głowę. Ta niepowetowana strata daje mu jednak wiele nowych możliwości. **Od tego momentu będziesz mógł sterować nie jednym Danem, ale każdą z jego części osobno.** Będą one musiały współpracować ze sobą w celu rozwiązywania różnych zagadek, których w grze nie zabraknie. Poziomy znacznie się rozrosły. Pojawią się nowe bronie – bomby, pistolet i inne. Dan nauczy się też wspinać się po niektórych ścianach. Grafika i dźwięk nie zostaną zauważalnie poprawione w porównaniu z poprzednią częścią, ale też nic nie stracą ze swojego uroku.

PC | PSX | N64 | DC | A

Medievil 2
Zaczarowana Platformówka
Premiera: kwiecień 2000
SONY Polska | 1 gracz

Druga część przebojowych przygód kościanego rycerza, ale tym razem w erze wiktoriańskiej

Nascar 2000



Maszyny, którymi będziesz jeździć, mają wyglądać niezwykle ślicznie



Kabina samochodu przypomina nieco wnętrze pojazdu bojowego

Gier z serii NASCAR ukazało się już kilka. Nie były one produkcjami szczególnie udanymi. Ten stan rzeczy stara się zmienić NASCAR 2000. Twórcy zapewniają, że gra powinna trafić w gusta każdego gracza. **W trybie arcade nastawiona jest na dostarczanie maksimum rozrywki. Za to w trybie symulacji gra ma być jak najbardziej realistyczna.** W NASCAR 2000 będzie 21 tras, w tym 18 znanych z poprzednich części gry. Liczyć można także na objeżdżone już 33 samochody. Należy spodziewać się też nowych, markowych wozów: Forda, Pontiaca oraz Chevroleta. Każdy samochód będzie można modyfikować – wymienić skrzynię biegów, wtrysk paliwa, czy klin. Dostępnych ma być także wiele opcji dotyczących ustawień samego wyścigu: liczba koni mechanicznych pod maską, maksymalna szybkość aut, inteligencja przeciwników. **Graficznie NASCAR 2000 nie będzie odstawał od swoich konkurentów.** Wszystkie samochody mają być bardzo starannie wykonane. W NASCAR 2000 przez Internet zagrać będzie mogło do czterech osób. Jeśli komputery połączy się w sieci lokalnej, do wyścigu może stanąć ośmiu zawodników.

PC | PSX | N64 | DC | A

Nascar 2000
Realistyczne Wyścigi
Premiera: marzec 2000
Electronic Arts | 1-8 graczy

Czy tym razem wyścigi z serii NASCAR odzyskają dobre imię? Są na to pewne szanse

MDK2



Ten, kto podchodzi zbyt blisko do bohaterów, sam sobie jest winien



Chwila zastanowienia, długi skok i już jesteś na samej górze

Pierwsze MDK w dużej mierze zawdzięczało swój sukces oryginalnemu humorowi. Pamiętasz doktora Hawkinsa i jego przedziwny wynalazek – kombinezon, którego używał Kurt? Jeśli nie, to będziesz miał okazję zapoznać się z każdą z tych postaci. **W drugiej odsłonie MDK można sterować obydwoma panami.** Poziomy zaprojektowane z myślą o Kurcie nie będą się wiele różnić od tych znanych z pierwowzoru. Dzięki właściwościom kombinezonu Kurt może wykonywać bardzo długie skoki, a nawet szybować. Jako jedyny posiada też tryb snajperski. **Pies doktora Hawkinsa, Max, brawurowo włada dwoma pistoletami, po jednym na łapę.** Porusza się w pozycji wyprostowanej i z wielką wprawą eliminuje Obcych. Bardziej ambitne zadania wymagające myślenia stawiane są przed doktorem Hawkinsem. Jego poziomy to mieszanina akcji z dodatkiem elementów RPG. Nie jeden raz sprytny doktor będzie musiał z przedmiotów domowego użytku zmajstrować broń taką jak np. atomowy toster czy koktajl mołotowa. **MDK 2 posiada zwariowaną, ale spójną historię.** Działania trójki bohaterów mają być więc bardzo dobrze umotywowane.

PC | PSX | N64 | DC | A

MDK 2
Futurystyczne Action
Premiera: marzec 2000
Interplay | 1 gracz

Nowe przygody trzech wspaniałych: Kurta, doktorka Hawkinsa i jego ukochanej psiny Maxa

Teksty: Dominik „Merlin" Kruk

PREMIERY
NASTĘPNYCH MIESIĘCY*

Marzec 2000

PC PSX N64 DC
Thief 2
Action
Eidos

PC PSX N64 DC
Messiah
Action
Interplay

PC PSX N64 DC
Larry 7 PL
Przygodówka
Sierra

PC PSX N64 DC
Sheep
Strategia
Empire

Kwiecień 2000

PC PSX N64 DC
ONI
Strategia
Bungie Software

PC PSX N64 DC
Vampire
Action
Activision

PC PSX N64 DC
NFS: Porsche
Wyścigi
Electronic Arts

PC PSX N64 DC
Jedi Power Battles
Action
Lucas Arts

Maj 2000

PC PSX N64 DC
Diablo
RPG
Havas

PC PSX N64 DC
Blade
Action
Gremlin

PC PSX N64 DC
Team Fortress II
Action
Sierra

*Daty mogą ulec zmianie

Wasze TOP





1 Fifa 2000

2 Final Fantasy 8

3 Driver



1. **FIFA 2000**
   EA SPORTS/IPS – PC, PSX
   Goooooooool! Strzał w dziesiątkę. FIFA 2000 na pierwszym miejscu!



2. **Final Fantasy VIII**
   SQUARESOFT/SONY – PC, PSX
   Jeden z najbardziej popularnych RPG pnie się w górę bardzo szybko



3. **Driver**
   GT INTERACTIVE/LEM – PC, PSX
   Ciekawe, czy właśnie nie zaczął się upadek dotychczasowego lidera



4. **Resident Evil 2**
   CAPCOM – PC, PSX
   Przerażający horror w dalszym ciągu cieszy się dużym uznaniem graczy



5. **Tekken 3**
   NAMCO/SONY – PSX
   Okazuje się, że Tekken zdobył nowych zwolenników! Powoli wraca na szczyty



6. **Soul Reaver**
   EIDOS/MIRAGE/LEM – PC, PSX
   Cztery pozycje do góry. Soul Reaver powoli, ale pewnie pnie się do góry



7. **Wrota Baldura**
   INTERPLAY/CD PROJEKT – PC
   Wrota Baldura pozostają na tej samej pozycji, co dwa tygodnie temu



8. **Unreal Tournament**
   GT INTERACTIVE/LEM – PC
   Ogromny skok z szesnastego miejsca na ósme. Co na to Q3?



9. **Theme Park World**
   BULLFROG/EA/IPS – PC
   Theme Park, Theme Hospital, a teraz Theme Park World! Superseria!



10. **Need for Speed IV**
    ELECTRONIC ARTS/IPS – PC, PSX
    Zawrotna prędkość potrafi uzależnić. Jak się okazuje NFS4 działa jak narkotyk



most Wanted

Gry, na które czekamy

1. Diablo 2 (PC)
2. NFS: Porsche (PC)
3. Thief 2 (PC)
4. Wrota Baldura 2 (PC)
5. C&C: Renegate (PC)

System TOP 5

PC

1. **FIFA 2000** – EASPORTS/IPS – Piłka – 99 zł
2. **Final Fantasy VIII** – EIDOS/MIRAGE – RPG – 159 zł
3. **Driver** – GT INTERACTIVE/LEM – Wyścigi – 99 zł
4. **Soul Reaver** – EIDOS/MIRAGE – Action – 155 zł
5. **Wrota Baldura** – INTERPLAY/CD PROJEKT – RPG – 149 zł

PLAYSTATION

1. **Tekken 3** – NAMCO/SONY – Bijatyka – 99 zł
2. **Final Fantasy VIII** – SQUARESOFT/SONY – RPG – 199 zł
3. **FIFA 2000** – EA SPORTS/IPS – Wyścigi – 199 zł
4. **Need for Speed IV** – ELECTRONIC ARTS/IPS – Wyścigi – 199 zł
5. **Driver** – GT INTERACTIVE/LEM – Wyścigi – 199 zł

NINTENDO 64

1. **Zelda: Ocarine of Time** – NINTENDO – RPG – 249 zł
2. **Star Wars Ep.I Racer** – LUCASARTS – Wyścigi – 259 zł
3. **Quake 2** – ACTIVISION – Action – 259 zł
4. **Turok 2: Seeds of Evil** – ACCLAIM – Action – 249 zł
5. **Mario Party** – NINTENDO – Zręcznościówka – 249 zł



P 20



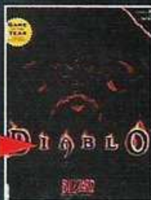
11 Quake 3
ID SOFTWARE/LEM – PC, N64
Q3 pozostaje daleko z tyłu za UT. Ciekawe jak będzie za dwa tygodnie?



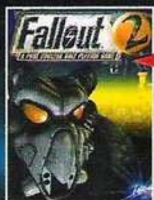
12 Tomb Raider III
EIDOS/MIRAGE/LEM – PC, PSX
Lara Croft ma niesamowitą moc przyciągania. Nadal gracie w TR3



13 Grand Theft Auto
TAKE 2/PLAY IT – PC, PSX
Nie ma jak poszaleć samochodem po mieście. Lepiej tylko w GTA2



14 Diablo
BLIZZARD/CD PROJEKT – PC
Wszyscy niecierpliwie wypatrują Diablo 2, tymczasem jedynka jeszcze się trzyma



15 Fallout 2
INTERPLAY/CD PROJEKT – PC
Postindustrialny świat, zniszczony wojną nuklearną. Całe szczęście to tylko gra



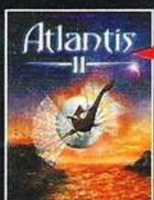
16 Quake 2
ID SOFTWARE/LEM – PC, N64
Cały czas w świetnej formie, ale raczej już nie pokona Q3



17 Half Life
SIERRA/OPTIMUS – PC
Oczarował wszystkich fantastyczną grafiką, niestety, to już przeszłość



18 Starcraft
BLIZZARD/CD PROJEKT – PC
Kosmiczny RTS walczy z C&C Tiberium Sun. Za dwa tygodnie ciąg dalszy



19 Atlantis 2
CRYO/CD PROJEKT – PC
Nowa pozycja na naszej liście. Piszcie, głosujcie, zobaczymy co o niej sądzicie



20 C&C: Tiberian Sun
WESTWOOD/IPS – PC
Król gatunku RTS! Nowicjusz na liście, ale ma mocne plecy!

GAME BOY

1. **Turok 2: Seeds of Evil** – ACCLAIM – Action – 149 zł
2. **Harvest Moon GB** – NINTENDO – Symulacja – 149 zł
3. **Top Gear Rally** – KEMCO – Wyścigi – 159 zł
4. **Super Mario Land** – NINTENDO – Zręcznościówka – 149 zł
5. **Tetris** – NINTENDO – Logiczna – 129 zł

DREAMCAST

1. **Sonic Adventure** – SEGA – Zręcznościówka – 249 zł
2. **Virtual Fighter 3tb** – SEGA – Bijatyka – 249 zł
3. **Ready 2 Rumble** – MIDWAY – Boks – 249 zł
4. **House of the Dead 2** – SEGA – Action – 249
5. **Sega Rally 2** – SEGA – Wyścigi – 249 zł





GRY NA BEZLUDNĄ

LEO NA BEZLUDNĄ WYSPĘ ZABRAŁBY ZE SOBĄ TRZY GRY SPORTOWE

LEO Z NIKE

Leo jest nową gwiazdą reklamy firmy NIKE i jak każdy gwiazdor jest bardzo zajęty. Udało nam się jednak porozmawiać z nim o jego ulubionych grach. Leo zdradził nam, że najbardziej lubi gry sportowe, a szczególnie deskę, kosza i piłkę nożną. Więcej dowiesz się o nim na str. 52



1 Tony Hawk Skateboarding (PSX)
Uwielbiam szaleć na desce po ulicach, ale gdy tylko znajdę chwilę, to gram na konsoli



2 NBA Live 2000 (PC,PSX)
Uwielbiam kosza! NBA Live 2000 to supergra i do tego można się w niej zmierzyć z Jordanem



3 FIFA 2000 (PC,PSX)
Klimat tej gry jest rewelacyjny, grając w nią czułem się jak na prawdziwym boisku



NAJŚWIEŻSZE PRZEBOJE HOT 5



1 HP Różowa Pantera
MGM/CD PROJEKT – PC
Różowy świat, różowej pantery. Nowa przygodówka w całości po polsku. Zapowiada się różowa Zabawa



2 USAF
EA/IPS – PC
Na horyzoncie pojawił się nowy symulator USAF, nowe misje, nowe rozkazy, nowe samoloty, nowe nieba



3 Castrol Honda Superbike 2000
INTENSE ENTERTAINMENT/MARKSOFT – PC
Wyścigi motorowe najwyższej klasy. Realizm tej gry jest wprost niewiarygodny. Przekonaj się sam



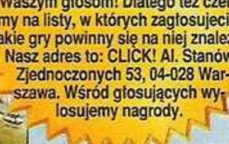
4 F/A – 18 E Super Hornet
DIGITAL INTEGRATION/MIRAGE – PC
Kolejny symulator samolotu bojowego. Stanowi poważną konkurencję dla USAF. Który z nich wleci na TOP 20?



5 HYPE
UBISOFT/IPS – PC
Zabawna zręcznościówka 3D z udziałem ludzików z Playmobil. Oryginalny pomysł może zainteresować





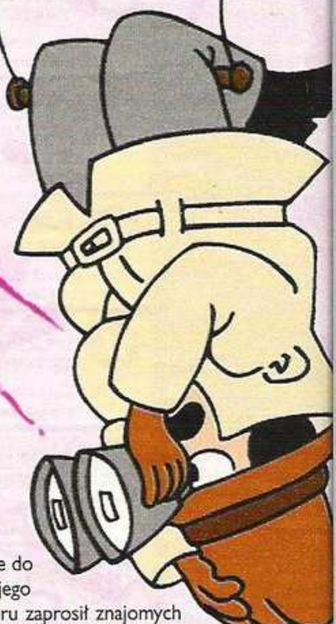
CLICK! AKCJA!

Lista w CLICKU! powstaje dzięki Wam i Waszym głosom! Dlatego też czekamy na listy, w których zagłosujecie, jakie gry powinny się na niej znaleźć. Nasz adres to: CLICK! Al. Stanów Zjednoczonych 53, 04-028 Warszawa. Wśród głosujących wylosujemy nagrody.

CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy CD PROJEKT możecie wygrać HP RÓŻOWĄ PANTERĘ! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 3 III 2000 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem ze str. 62 i odpowiedzią na pytanie: Jak miał na nazwisko Inspektor z Różowej Pantery?

Hokus Pokus Różowa Pantera™



Opowieść o Różowej Panterze jest najlepszym przykładem na to, co może z zagraniczną grą zrobić bardzo dobre i profesjonalne jej spolszczenie

Szperając w Internecie mógłbyś nie znaleźć zbyt wielu informacji na temat gry HOKUS POKUS PINK (bo tak brzmi tytuł w oryginale). Produkt ten nie był wielkim przebojem i zaliczał się raczej do grupy gier edukacyjnych. Owszem, wyróżniał się ładną szatą graficzną i dużą dawką humoru, ale niewiele wskazywało na to, że może odnieść sukces w Polsce. Okazało się, że wszelkie obawy były nieuzasadnione. Czym więc tak szczególnym charakteryzuje się gra o przygodach różowej pantery?

Jeżeli nawet pominie się sprawę niskiej ceny (co jest oczywiście też niezmiernie ważne), to pozostaje najważniejsza zaleta – spolszczenie gry. **Gatunek przygodówek, do którego należy HOKUS POKUS RÓŻOWA PANTERA, wymaga od gracza dobrego zrozumienia dialogów, bez których traci się wiele przyjemności czerpanej z gry.** Co więcej, jeżeli nawet świetnie znasz obcy język, to często nie zrozumiesz różnych określeń, które znane są tylko osobom, żyjącym w danym kraju. Niestety, ciągle można spotkać się z opiniami w stylu: po co spolszczać grę, skoro w Polsce i tak nie opłaca się sprzedawać przygodówek.

HOKUS POKUS RÓŻOWA PANTERA jest grą całkowicie spolszczoną, a ponadto pojawia się w niej wiele elementów, związanych z naszym krajem. Akcja gry rozgrywa się w miejscach, które tylko pozornie mają niewiele wspólnego z Polską. Wszystko rozpoczyna się w cukierkowej krainie, gdzie do swojego dworu zaprosił znajomych dziwaczny kolekcjoner sztucznych szczęk. Pech chciał, że wśród gości była także japońska rodzina, a synek gospodarzy bawił się czarną magią. Jak wiadomo, dziecko plus magia równa się nieszczęście. W ten sposób mały magik zamienił córeczkę Japończyków w paskudnego ogra. Łatwo nabroić, ale trudniej naprawić. To niewdzięczne zadanie przypadło do wykonania tobie, czyli Różowej Panterze. **W celu rozwiązania tego problemu musisz przebyć kilka krain geograficznych, takich jak np. Syberia czy Indonezja.** Przy okazji można dowiedzieć się o tych miejscach wielu przydatnych informacji, a bardziej żądni wiedzy gracze mogą poszerzyć swoje wiadomości czytając bardzo obszerną księgę wiedzy. Co ma to wszystko wspólnego z Polską? **Przede**



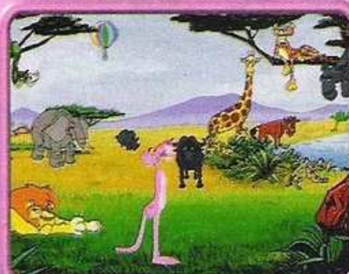
Mamut leżał w mroźnych wodach Morza na Syberii i czekał na wizytę Różowej Pantery. Trwało to trochę długo, ale w końcu Różowy zajrzał pod wodę i zauważył mrugające do niego oko sympatycznego prehistorycznego mamuta



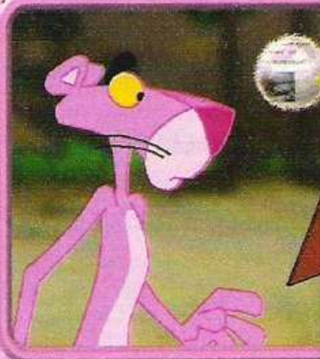
W domu rodzinki chłopca zebrało się dosyć podejrzane towarzystwo. Wszyscy nieźle ubrani, bogaci i posiadający wysokie mniemanie o sobie oraz własnej inteligencji. Jak widać, Pantera pasuje do tego towarzystwa jak naturysta do sklepu z ubraniami



A oto rodzice chłopca. Mamusia lubi różowy kolor. Czyżby chciała zmienić się w Różową Panterę? Tatuś preferuje bardziej jaskrawe kolory. Ten rodzaj mody znany jest jako Francuski Rogalik. Mamusia właśnie wymienia sobie szczękę na nową



Na sawannie mieszka sporo zwierzątek. Niektóre z nich zajmują się wypoczywaniem (samiec lwa), a inne ciężko pracują (samica lwa). Taki jest podział obowiązków. Jak w normalnym życiu. Ktoś musi pracować, żeby leżeć mógł ktoś



INFO

Wesoło na różowo

Różowa Pantera znana jest głównie z krótkich filmików, poprzedzających filmy z zabawnym Inspektorem Clouseau, największym pechowcem, który ciągle miał problemy ze sprytnymi przestępcami. Swoją światową karierę Pantera rozpoczęła w 1964 roku, w jednym z filmów tej serii, czyli w... „The Pink Panther" („Różowa Pantera"). Szybko zaczęła też występować w krótkich filmikach. Ten aspekt jej kariery aktorskiej był na tyle obiecujący, że otrzymała Oscara. Potem pojawiło się jeszcze kilka filmów z Panterą oraz niezapomnianym Peterem Sellersem w roli Inspektora Clouseau. Ta zabawa skończyła się w 1983 roku, kiedy nakręcono ostatni film z tym aktorem w roli głównej. Obecnie zapowiadany jest nowy film, w którym Pantera znowu ma wystąpić z żywym aktorem. Dookoła różowego krewniaka kota powstał oczywiście cały wielki przemysł: kubeczki z Panterą, koszule nocne z Panterą, nocniki z Panterą...





Już w starożytności wiedzieli, że pizza szkodzi zdrowiu. Niestety, siostry Gorgonki nie zamierzały przestrzegać diety. Dlatego pizza stanęła im kamieniem w żołądku



Babulinka zabrała się za toaletę około sto lat później, niż trzeba było. W ten sposób przyprawia wszystkich o lekkie wymioty. Mogłaby chociaż schować się do chatki



Do tej pory w przygodówkach zręcznie omijano takie tematy, jak korzystanie z łazienki. Tym razem twórcy nie boją się żadnych wyzwań. Dlatego też możesz poznać druzgocącą prawdę! Różowa Pantera, o której wizerunek tak dbają, nosi różowe rajtuzy!



Lazurowe Wybrzeże. Piękne widoki na Wyspę Komodo. Czego chcieć więcej: słońce, plaża i tydzień urlopu. Czy to jest Raj dla Różowych Panter?



Różowy ogon, specjalna broń i władcze spojrzenie. To na pewno jest Magiczna Księżniczka Syrenka Ninja. Szkoda, że za chwilę trochę się podtruje



Różowy znalazł się między młotem, a kowadłem. Z jednej strony jest drapieżna murena, a z drugiej smutny rekin. Na każdego można jednak znaleźć sposób. Proponujemy twarde jak kamień ciasteczko i garstkę skorupiaków. Potem można już bawić się w jazdę na rekinie

wszystkim Różowa Pantera mówi głosem sławnego aktora Cezarego Pazury, który doskonale kojarzy się właśnie z typem wesołego i sprytnego bohatera. Popularny aktor (jak zresztą i inne osoby, użyczające głosu postaciom), podszedł do całego zadania bardzo profesjonalnie i doskonale wczuł się w rolę Różowego. Osoby odpowiedzialne za polskie tłumaczenie również postarały się o wprowadzenie do gry wielu swojskich akcentów. **W dialogach pojawiają się takie nazwiska, jak: Piasek Piaseczny Plaża, czy Hołek. Nie zabrakło nawet wzmianki o zespole warszawskiej Legii.** Dzięki temu niektóre żarty bardziej śmieszą, chociaż i bez tego humor tej przygodówki może bawić.



Dużym plusem gry są bardzo ładne piosenki, których można posłuchać także poza zabawą. Wykonują je takie gwiazdy, jak Natalia Kukulska czy Majka Jeżowska. Trzeba przyznać, że ich interpretacja niczym nie ustępuje piosenkom z angielskiej wersji gry. **Utwór o smokach z Komodo w wykonaniu Natalii Kukulskiej jest lepszy od wielu światowych przebojów.**

Duża dawka humoru oraz ciekawa fabuła gry rekompensują pewne braki w poziomie zagadek. Niektóre z nich są po prostu za łatwe, zastrzeżenia można mieć zwłaszcza do pytań testowych, które bez żadnych konsekwencji można rozwiązywać metodą prób i błędów. **Pojawia się jednak kilka zagadek, które rozwiązać jest dość trudno.** Wielu odpowiedzi nie znajdziesz nawet w rozbudowanym systemie podpowiedzi obecnym w grze. Dlatego też w dziale TRIX & TIPS przedstawiamy dla wszystkich miłośników Różowej Pantery poradnik dokładnie pokazujący, jak ukończyć tę różową grę.

HOKUS POKUS RÓŻOWA PANTERA jest doskonałą pozycją dla osób, które zimowe wieczory chcą spędzić miło i w dobrym towarzystwie (Cezarego Pazury vel Różowej Pantery) na rozwiązywaniu problemów w przygodówkach. Przy okazji i bez wysiłku można też nauczyć się wielu ciekawych rzeczy np. na temat geografii, czy mitologii greckiej. I bardzo dobrze, bo przecież nauka powinna bawić.

Różowa Pantera zgubiła gdzieś kartki ze swojej bardzo cennej książki. Wszystko można jednak jeszcze naprawić, wystarczy przeprawić się przez kilka krain i przeszukać krzaki, leśne ostępy oraz zajrzeć pod każdy kamień. Wymaga to wytrwałości, ale powinno się udać. Dla chcącego, nic trudnego



Oto bohaterowie całego zamieszania. Na górze od lewej: zielona dziewczynka (ex Magiczna Księżniczka Syrenka Ninja) i Mistrz Wiaderny. Na dole siedzą goście z dworu oraz przedstawiciele władzy z Olimpu. Na samym brzegu stołu kuli się główny winowajca, mały chłopiec, który postanowił bawić się magią

PC	PSX	N64	DC	PL

HP Różowa Pantera
Różowa Przygodówka

69zł	MGM/CD Projekt	1 gracz

Min.: 486, 16 MB RAM, 10 MB HD
Zal.: Pentium 166, 32 MB RAM, 20 MB HD

Dźwięk 5 | Grafika 4 | Frajda 5

(+) Śmieszna fabuła, dużo polskich akcentów, kilka ciekawych zagadek, piękne piosenki

(−) Niektóre zagadki są zbyt łatwe, a zwłaszcza pytania testowe

Przygodówka z różowym stworkiem w roli głównej. Czy ktoś widział różową panterę? **5**

Tekst: Aleksandra „Krupik" Cwalina


Jeśli zima jest sroga, to czasami trzeba podpalić nawet zamek, żeby się ogrzać. Zamek przeciwnika oczywiście!


Niektórzy przeciwnicy są bardzo uparci. Zabijesz ich, a oni uciekają, potem wracają i walczą dalej

TZAR


Niektóre budowle są bardzo atrakcyjne. Dzięki temu rozbudowa imperium dostarcza także wrażeń estetycznych

CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy CD PROJEKT możecie wygrać grę TZAR! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 3 III 2000 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem ze str. 62 i odpowiedzią na pytanie: Ile narodów występuje w grze TZAR?


Ta duża bestia chciała posmakować twoich poddanych. Na zdrowie jej to nie wyszło

Strategie powstałe dzięki dodaniu do klasycznego RTS możliwości zatrzymania upływu czasu najlepiej oddają realizm pola walki. Szkoda, że nie wszyscy twórcy wykorzystują taką kombinację

TZAR należy do gier RTS, w których zadaniem gracza jest kierowanie rozwojem cywilizacji. Akcja gry rozgrywa się w magicznym średniowieczu. Dostępne są trzy rasy: Azjaci, Arabowie lub Europejczycy. Posiadają one charakterystyczne cechy, wynikające z odmiennej historii i niedostępne innym nacjom, np. Azjaci odkrywają Buddyzm i budują klasztor Shaolin.

Rozbudowany system rozwoju cywilizacji sprawia, że gra wymaga dokładnego zaplanowania działań. Udoskonalenia nie tylko umożliwiają szkolenie nowych jednostek, ale także zwiększają efektywność gospodarki, np. wydobycia złota.

Dzięki inteligencji wieśniaków nie trzeba ich cały czas pilnować, np. jeśli każesz im naprawić jakiś budynek, to po zakończeniu prac rozpoczną remont sąsiednich. Czasami ich zachowanie jest jednak dziwne, np. po drzewo chodzą tam, gdzie ścinali je ostatnio, a nie najbliżej tartaku.

Podstawową wadą TZARA jest niska inteligencja przeciwników, ujawniająca się w przypadku ograniczenia surowców. Zamiast poczekać i zgromadzić armię komputer wysyła jednostki pojedynczo, a do ataku na mury i wieże używa zupełnie nieprzydatnych piechurów. Jeśli surowców jest pod dostatkiem, to komputer stawia na ilość. Wtedy w dużej liczbie jednostek częściej trafiają się te przydatne i atak sprawia wrażenie przemyślanego. Poważnym problemem jest także ustalenie trasy przemarszu wojsk. W wąskich przejściach ostatnie jednostki cofają się i idą naokoło, zamiast zaczekać.

Szkoda, że nie ma możliwości rozbierania już niepotrzebnych budowli. Można je oczywiście zniszczyć, ale nie odzyskuje się w ten sposób żadnych surowców. Brakuje także pauzy, przez co walka bardziej przypomina zręcznościówkę niż strategię.

W grze można natknąć się na kilka śmiesznych rozwiązań. Drzewa doskonale spełniają rolę muru, stanowiąc zaporę nie do przebycia. Eliminacja przeciwnika polega nie tylko na zniszczeniu budynków i likwidacji jednostek, trzeba jeszcze zabić krowy.

Krótka kampania i skromna liczba gotowych scenariuszy powoduje jednak, że większość bitew trzeba rozgrywać na losowo generowanej mapie. Duża liczba opisujących ją parametrów sprawia, że można dopasować ją do swoich oczekiwań. Inną zaletą jest rozbudowany edytor zarówno map, jak i kampanii.

W TZARA gra się przyjemnie, dzięki rozbudowanemu modelowi rozwoju cywilizacji oraz możliwości wyboru jednej z kilku ras.

TiPSY

1. Wybuduj jak najszybciej koszary i wyślij kilku żołnierzy z zadaniem eksploracji mapy. Dzięki temu tanim kosztem poznasz położenie siedzib przeciwników oraz rozmieszczenie surowców.
2. Liczba pól oraz koszar stanowi podstawowy miernik potęgi cywilizacji. Pierwsze dostarczają żywności, której zapasy decydują o tym, jak wielu żołnierzy możesz wytrenować. Zaś im więcej koszar wybudowałeś, tym większą liczbę jednostek możesz szkolić jednocześnie.
3. Staraj się przejąć kontrolę nad wszystkimi magicznymi ołtarzami. Nawet jeśli nie będziesz w stanie ich wykorzystać, to przynajmniej nikt nie użyje ich przeciwko tobie.

PC | PSX | N64 | DC | PL

Tzar: Ciężar Korony
Średniowieczny RTS

69 zł	Infinite Loop/CD Projekt	1-8 graczy

Min.: Pentium 166, 32 MB RAM, 100 HD
Zal.: Pentium 233MMX, 64 MB RAM, 400 HD

Grafika 5 | Dźwięk 3 | Frajda 4

Kilka ras do wyboru, rozbudowany system rozwoju cywilizacji, ładna szata graficzna

Niska inteligencja przeciwników, brak możliwości pauzowania

Rozbudowany RTS dla wszystkich fanów gatunku, wciągający zwłaszcza w grze z kolegą

4

WORMS ARMAGEDDON

Małe robaczki znowu postanowiły wyruszyć na podbój świata. Tym razem przybrały jednak polskie imiona i mówią w naszym języku



Biedna żaba, robale zniszczyły ją prawie w całości

WORMS są grą, która potrafi wciągnąć na długie godziny. **Szczególnie atrakcyjna jest zabawa w kilka osób, kiedy dochodzi element rywalizacji z żywą osobą**, a nie bezdusznym komputerem. Poza tym wtedy wszyscy mają równe szanse, a gra nabiera rumieńców, gdyż przeciwnicy potrafią inteligentnie wykorzystać posiadany arsenał.

PL

Najsłabszą częścią WORMS zawsze była gra przeciwko komputerowi. Sterowane przez niego robale używały głównie bazooki oraz granatów i osiągały niespotykaną celność strzałów. Niestety WORMS: ARMAGEDDON nie wprowadza diametralnej poprawy w zachowaniu komputerowych żołnierzy. Co prawda czasami zdarzy im się wykorzystać jakąś nową broń, ale przeważnie strzelają z bazooki.

Dostępna kampania dla jednego gracza jest bardzo trudna, a w dodatku w denerwujący sposób zaprojektowana. Jeśli nie uda ci się wykonać niektórych misji, to cofasz się kilka zadań do tyłu i musisz je powtarzać. Niektóre z misji są prawie niemożliwe do wykonania, co w połączeniu z poprzednią cechą sprawia, że gra jednoosobowa jest znacznie mniej atrakcyjna, niż zabawa z kolegami.

Jak w każdej nowej edycji WORMSów, także w WA pojawiają się nowe rodzaje broni. **Tym razem lista niszczycielskich gadżetów wzbogaciła się m.in. o skunksa i długi łuk.** Ten pierwszy biega po planszy rozsiewając chmurę trującego gazu. Z kolei druga broń służy nie tylko do eliminowania przeciwników, ale także do tworzenia drabinek ze strzał, po których można się później wspinać.

Dodatkową atrakcją polskiej wersji językowej są pełne poczucia humoru komentarze, wygłaszane w czasie gry przez robale w naszym rodzimym języku.

WORMS: ARMAGEDDON największą przyjemność sprawiają przy grze w kilka osób. Żywy, inteligentny przeciwnik zmusza do przemyślenia każdej akcji i zwiększa atrakcyjność rywalizacji .



Rodzina Królewska na razie prowadzi, ale Ohydniaki nie zamierzają się poddać



Ten różowy na cypelku, to chyba wybrał się na ryby



Robale są straszne! Zobaczcie co zrobiły ze Statuą Wolności

PC | PSX | N64 | DC | PL

Worms Armageddon PL
Robaczywa Strzelanka

69 zł | Hasbro/CD Projekt | 1-4 graczy

Min.: Pentium 100, 32 MB RAM, 100 MB HD. *Zal.*: Pentium 200MMX, 64 MB RAM, 100 MB HD

Grafika 5 **Dźwięk** 4 **Frajda** 5

(+) Wciągająca zabawa w kilka osób, ładna grafika, pełne humoru komentarze robali

(−) Niska inteligencja komputerowych przeciwników, trudna kampania

Prosta, ale niezwykle wciągająca gra. W kilka osób można przy niej spędzić wiele godzin 5

Might & Magic 7 PL

Spolszczenie MM7 zajęło ponad pół roku. Czy opłacało się czekać tak długo?

Już na samym początku gry spotka cię niespodzianka – napisy są po angielsku. Na szczęście po chwili okazuje się, że tylko niektóre „wymknęły" się tłumaczom, a większość gry jest jednak po polsku. Przykład ten doskonale obrazuje jakość tłumaczenia MIGHT AND MAGIC 7. Generalnie spolszczenie wykonane jest starannie, ale w niektórych miejscach pojawiają się różne „kwiatki". Najczęściej są to błędy stylistyczne, czasami można zarzucić nieodpowiednie tłumaczenia, ale ostateczna ocena jest pozytywna.

Drugim elementem spolszczenia było podłożenie polskich wypowiedzi. Niestety, ta część została wykonana fatalnie. Lektorzy zupełnie nie potrafią oddać emocji zawartych w wypowiedzi, kobiety mają męskie głosy, a połowa mieszkańców odwiedzanych wiosek mówi tak, jakby miała wadę wymowy.

Niestety, spolszczenie MM7 o kilka klas ustępuje pracy wykonanej przy WROTACH BALDURA. Pozostaje mieć nadzieję, że tłumaczenia następnych gier z tej serii będą bardziej profesjonalne.



Bić się wam zachciało, psubraty? Poczekajcie, już my wam pokażemy, gdzie raki zimują

PC | PSX | N64 | DC | PL

Might and Magic 7 PL
Polskie RPG

149 zł | NWC/3DO/Mirage | 1 gracz

Min.: Pentium 133, 32 MB RAM, 400 MB HD. *Zal.*: Pentium 200MMX, 64 MB RAM, 650 MB HD

Grafika 3 **Dźwięk** 2 **Frajda** 4

(+) Zapewnia kilkadziesiąt godzin zabawy, polska wersja językowa

(−) Bardzo słaba polska ścieżka dźwiękowa, nie najlepsza szata graficzna

Dzięki polskiej wersji wiesz, co do ciebie mówią. Jednak nie jest to najlepsza wiadomość... 3

RollerCoaster TYCOON

Wszyscy lubimy kręcić się w wesołym miasteczku. Więc bawmy się!

Budowa wesołego miasteczka nie jest zadaniem łatwym. Na twoją głowę spada mnóstwo obowiązków: od ustalania cen biletów zaczynając, na projektowaniu nowych, szaleńczych torów kończąc. Jednak to ostatnie zadanie jest najbardziej wciągającym elementem gry. Można spędzić długie godziny na przestawianiu i obracaniu kolejnych części toru, tak by w rezultacie otrzymać konstrukcję jeszcze bardziej „zakręconą" i przyciągającą większą liczbę zwiedzających.

Wykonywanie wszystkich czynności jest niezwkle łatwe dzięki bardzo przyjaznemu w obsłudze interfejsowi. Natomiast polska wersja językowa sprawia, że można bez problemu skorzystać z dostępnych w programie podpowiedzi.

W ROLLERCOASTER TYCOON gra się naprawdę przyjemnie i pewnie nie raz przyjdzie ci spędzić z nim czas aż do białego rana.

PL



Im bardziej zakręcony tor, tym większą stanowi atrakcję

Wygląd parku zależy tylko od twojej wyobraźni

PC | PSX | N64 | DC | PL

RollerCoaster Tycoon PL
Wesołe Miasteczko Od Kuchni

69 zł | Hasbro/CD Projekt | 1 gracz

Min.: Pentium 90, 16 MB RAM, 50 MB HD. *Zal.*: Pentium 200MMX, 32 MB RAM, 170 MB HD

Grafika 4 **Dźwięk** 4 **Frajda** 5

(+) Polska wersja językowa, ładna szata graficzna, sympatyczna zabawa

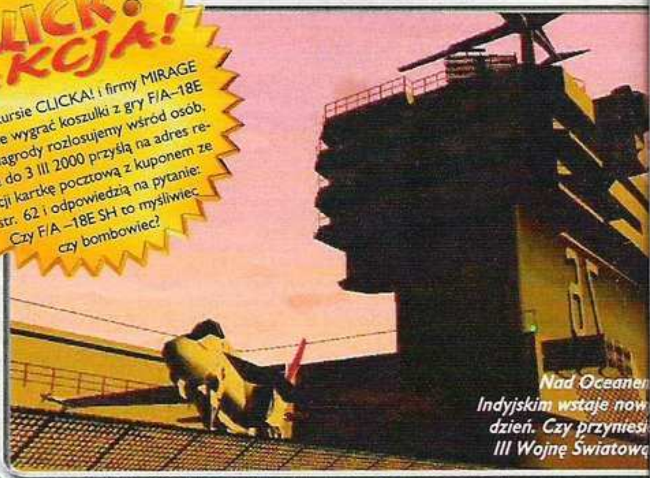
(−) Brak trybu mulitplayer, nie najlepsza oprawa dźwiękowa

Bardzo sympatyczne i wciągające budowanie własnego wesołego miasteczka 5

Teksty: Andrzej „C(w)alineczka" Cwalina

TEST

F/A-18 E
SUPER HORNET


Nad Oceanem Indyjskim wstaje now dzień. Czy przyniesi III Wojnę Światową

Najlepsi piloci latają w lotnictwie morskim! Na najnowszym Szerszeniu na pewno im dorównasz

Amerykański samolot myśliwsko–szturmowy F/A-18 Hornet należy do grupy najbardziej znanych samolotów bojowych na świecie. Zyskał on sobie także popularność wśród twórców gier komputerowych. Po ujawnieniu najnowszej wersji tego myśliwca, oznaczonej F/A-18 E Super Hornet, pojawiły się też nowe jego symulatory. Jako pilot F/A-18 rozpoczynasz służbę w dywizjonie myśliwsko–szturmowym, stacjonującym na pokładzie lotniskowca USS Ronald Regan, operującego w zapalnych punktach globu.

Zanim jednak zaczniesz zatapiać rosyjskie okręty i zestrzeliwać indyjskie samoloty, musisz przejść szkolenie w pilotowaniu nowego typu myśliwca. Zestaw misji treningowych pozwala na dokładne poznanie Super Horneta. Kiedy już nie ma on przed tobą tajemnic, możesz śmiało rozpocząć służbę. Misje bojowe podzielone są według rejonu działania. Do wyboru masz mroźne wody morza Barentsa oraz bezkresne akweny Oceanu Indyjskiego. Będziesz zwalczał okręty wojenne przeciwnika, ochraniał własny zespół uderzeniowy lub atakował cele naziemne. W odróżnieniu od większości symulatorów, w nowym F/A-18 brak jest kampanii wojennej oraz edytora misji.

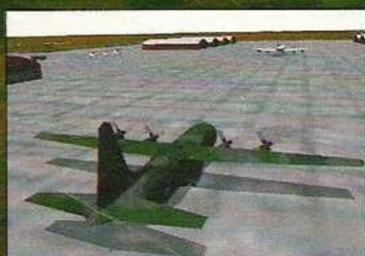
W nowego Horneta gra się znakomicie. Misje bojowe są bardzo ciekawe, a przeciwnicy wymagający. Dodatkową atrakcją jest odtworzenie „życia" na pokładzie lotniskowca. Pieczołowicie dopracowany został również model lotu i działanie poszczególnych systemów samolotu. Od strony graficznej Hornet nie wywołuje już takich emocji. Wygląda tak, jak powinien wyglądać współczesny symulator, jednak niczym szczególnym nie zachwyca. Wszystkie obiekty wymodelowano bardzo starannie. Atrakcyjnie wyglądają również wszelkie wybuchy i eksplozje, choć brakuje im realistycznego rozsypywania się odłamków. Zastrzeżenia budzi też wygląd terenu – zbyt mało jest obiektów naziemnych i wyglądają one nieciekawie. Jeszcze gorzej jest z oprawą dźwiękową. Wielu efektów nie słychać w ogóle (np. wypuszczanie podwozia), a inne mają nierealistyczne brzmienie (np. działko Vulcan).

F/A-18 E SUPER HORNET jest grą bardzo ciekawą i wciągającą. Powinna zdobyć uznanie wielu miłośników lotniczych symulacji.


Jeszcze chw i ten Sidewind popsuje kom dzi


Wyruszasz kolejną mis treningow Trzymamy kciu


Po krótkim treningu instrumenty pokładowe nię będą już dla ciebie czarną magią


To spokojne lotnisko za chwilę będzie przypominało powierzchnię księżyca


Część misji odbywa się nocą. Lądowanie w takich warunkach to prawdziwe wyzwanie


Udało ci się wystartować, ale nie ciesz się zawczasu – musisz jeszcze wylądować

TiPSY

1. Jeżeli masz problemy z lądowaniem na lotniskowcu, spróbuj skorzystać z systemu automatycznego lądowania ACL.
2. Wykonując misję bojową staraj się jak najrzadziej wykorzystywać własną stację radiolokacyjną. W miarę możliwości korzystaj z pomocy samolotu AWACS. Włączony radiolokator zdradzi twoją pozycję.
3. Przygotowując się do lotu nad terytorium przeciwnika warto skorzystać z planera misji. Można w nim sprawdzić dane dotyczące obrony przeciwlotniczej, pogody oraz ukształtowania terenu. W drodze do celu staraj się lecieć nie wyżej niż 300 stóp. Dzięki temu staniesz się trudniejszy do wykrycia przez wrogie radary.

PC | PSX | N64 | DC | A

F/A-18E Super Hornet
Realistyczny Symulator

125 zł | Digital Integration/Mirage | 1 gracz

Min.: Pentium 200MMX, 64 MB RAM, akcelerator 3D Zal.: Pentium II 300, 128 MB RAM, Riva TNT2

Grafika 4 | Dźwięk 3 | Frajda 5

+ Realistyczny model lotu i działanie systemów samolotu, ciekawe misje
− Brak kampanii, przeciętna szata graficzna, niedopracowane efekty dźwiękowe

Wyzwanie dla miłośników symulacji lotniczych. Mimo pewnych niedociągnięć gra warta uwagi

4

TEST

United States Air Force

USAF

Jesteś odważny i masz mocną maszynę? Możesz stać się asem przestworzy! US Air Force czeka na Ciebie!

Siły Powietrzne Stanów Zjednoczonych to jedna z najpotężniejszych armii lotniczych świata. Od dzisiaj, dzięki nowej grze tandemu Jane's/ElectronicArts, możesz zostać jednym z jej pilotów! Jeżeli więc masz ochotę na bliższe poznanie dziewięciu nowoczesnych samolotów bojowych i wzięcie udziału w operacjach powietrznych nad Wietnamem i Irakiem, zapraszamy na wielką przygodę z USAF.

Gra zaoferuje ci loty szkoleniowe, pojedyncze misje bojowe oraz cztery kampanie wojenne. Wybierając opcję treningową przeniesiesz się do bazy Nellis w stanie Newada. Tutaj poznasz wszystkie dostępne samoloty (F-4, F-105, F-15C/E, F-16, F-117, F-22, A-10, Mig-29). Nauka obejmie wiele zagadnień – zaczynając od podstaw pilotażu, na szkoleniu bojowym kończąc. Później przyjdzie pora na prawdziwe wyzwania. W pojedynczych misjach bojowych zapolujesz na bossów narkotykowych karteli, będziesz wspierać żołnierzy oddziałów specjalnych w ich tajnych misjach lub bronić prezydenckiego Air Force One. W kampanii weźmiesz natomiast udział w powietrznych działaniach w czasie wojny w Wietnamie, operacji Desert Storm, manewrach lotniczych Red Flag oraz hipotetycznym konflikcie w Europie.

USAF to fantastyczne połączenie realistycznego symulatora z grami, kładącymi nacisk głównie na zabawę. Pod względem realizmu modelu lotu czy też działania systemów pokładowych nie dorównuje on takim gigantom jak FALCON 4 czy FLANKER 2. Dystansuje jednak o całą wielkość radosną twórczość takich firm jak np. Novalogic. W USAF model lotu został uproszczony, ale samoloty zachowały swoje charakterystyczne właściwości. Podobnie postąpiono z systemami pokładowymi. Nie zapomniano również o tankowaniu w powietrzu. Zastrzeżenia można mieć jedynie do lądowania i inteligencji sojuszników. Samoloty mogą znieść zbyt dużo, a wyczyny towarzyszy broni wyprowadzą z równowagi nawet najspokojniejszą osobę. Sztuczna inteligencja przeciwników działa jednak bez zarzutu. Bardzo mocną stroną gry jest też grafika i dźwięk. USAF obsługuje wysokie rozdzielczości i wymaga akceleratora 3D. Dzięki temu pojazdy, samoloty, budowle wyglądają rewelacyjnie. Dźwięk również nie pozostawia wiele do życzenia. Oprócz tego autorzy gry dołożyli jeszcze bardzo rozbudowany edytor misji. Całą tą przyjemność trzeba niestety okupić dosyć dużymi wymaganiami sprzętowymi. Nowa gra Jane's/EA pomimo kilku niedociągnięć jest jednak naprawdę godna polecenia.

Zanim ruszysz do boju, lepiej wcześniej poćwicz w misjach treningowych



Twoi towarzysze mają supermaszyny, szkoda tylko, że nie są zbyt inteligentni



Jeżeli wstąpisz do Sił Powietrznych, będziesz mógł latać takimi samolotami



Ognia! Sami zadarli z największą potęgą na niebie!



Samoloty, tak jak nieszczęścia, latają zwykle parami



A oto wnętrze samolotu. Nie wygląda skomplikowanie? To tylko pozory

PC | PSX | N64 | DC | A

USAF

Służbowy Symulator

155 zł | Electronic Arts/IPS | 1 gracz

Min: Pentium 200, 64MB RAM, akcelerator 3D
Zal: Pentium II 300, 128MB RAM, TNT2

Grafika 4 | Dźwięk 5 | Frajda 5

☺ Grafika na bardzo dobrym poziomie, ciekawe misje

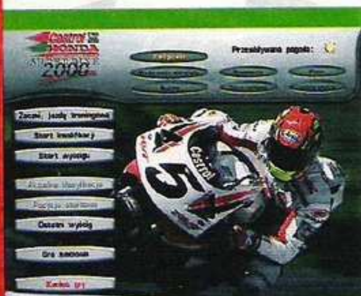
☹ Wymagania sprzętowe, niedopracowana sztuczna inteligencja sojuszników

Poczatkujący będą mieli bezbolesny start, a starzy wyjadacze wiele godzin zabawy

5

Tekst: Przemysław „Youzi" Szynkora

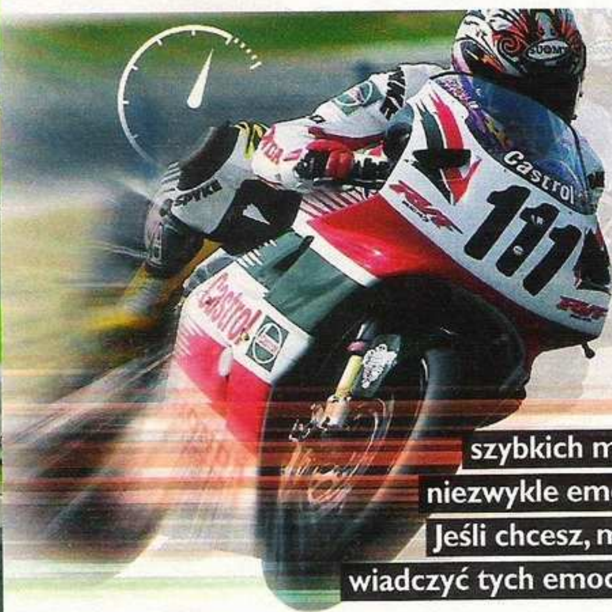
Castrol HONDA WORLD SUPERBIKE TEAM SUPERBIKE 2000


Jazda w takim położeniu wymaga umiejętności najwyższej klasy


Tak właśnie kończy się przepychanie na siłę do przodu – nie warto ryzykować


Nieudany start może wszystko zaprzepaścić, więc postaraj się nie zaspać


Dzięki możliwości obserwacji sytuacji za plecami możesz lepiej kontrolować wyścig



Wyścigi szybkich motocykli są niezwykle emocjonujące. Jeśli chcesz, możesz doświadczyć tych emocji osobiście


Szybka jazda wymaga poświęceń, ale na takich zakrętach można dostać zawrotów głowy


Skupiony wyraz twarzy i kibice dookoła świadczą, że gra jest wciągająca nawet dla samych mistrzów toru

Wielbiciele jednośladów pozostają w niełasce twórców gier. Wyścigów samochodowych wszelkiej maści ukazuje się całe mnóstwo, a udane wyścigi motocykli znacznie rzadziej goszczą na monitorze komputera. Jednak CASTROL HONDA SUPERBIKE 2000 diametralnie zmienia tę sytuację.

CHS2000 jest symulacją wyścigów Motocyklowych Mistrzostw Świata sezonu '97. Walkę o tytuł mistrza rozpoczynasz od wpisania własnego nazwiska na listę startową i od razu możesz ruszać na tor. **Już po kilku okrążeniach zauważa się bardzo wysoki realizm w prowadzeniu motocykla.** Łatwo się o tym przekonać wyłączając wszystkie ułatwienia. Wtedy nawet najmniejsze błędy natychmiast mszczą się poważnymi konsekwencjami. Zbyt wysoka prędkość przy wejściu w wiraż lub za dużo gazu na wyjściu z niego zazwyczaj kończą się wypadkiem i olbrzymią stratą czasu. Zanim zaczniesz poważnie myśleć o tytule mistrzowskim, musisz najpierw doprowadzić do perfekcji technikę jazdy. Początkujący gracze powinni najpierw pobrać lekcje jazdy motocyklem od doświadczonego komputerowego kierowcy. Zdobyte w ten sposób doświadczenie trzeba później doszlifować trenując samodzielnie na każdym torze. To jednak nie wszystko – **równie ważne jest dobranie optymalnej konfiguracji motocykla dla każdego toru i warunków pogodowych.** W tej sytuacji także niezbędna jest praktyka – długie godziny spędzone na mozolnym próbowaniu kolejnych zmian w ustawieniach maszyny. Jednak bez właściwego przygotowania do wyścigu, nie masz szans na zdobycie głównego trofeum.

CHS2000 jest bardzo trudną grą. Wygrana w pełnym wyścigu na wyższych poziomach trudności to duże osiągnięcie. **Walka z komputerowymi przeciwnikami jest czysta, dopóki sam nie sięgniesz po zbyt agresywne metody.** Przepychanie się na siłę do przodu zazwyczaj kończy się poza torem. Bardzo często dochodzi także do uszkodzenia maszyny i w konsekwencji nie ukończysz wyścigu. W najlepszym przypadku spadniesz jedynie na dalsze miejsce. Do dodatkowej ostrożności zmuszają także kary przymusowego postoju w boksie wlepiane np. za falstarty lub jazdę pod prąd.

Zaletą gry jest możliwość wspólnej zabawy z kolegami przez Sieć lokalną, ale można także na jednym komputerze zagrać we dwie osoby – ekran podzielony jest wtedy na pół.

Grafika w CHS2000 nie wyróżnia się niczym szczególnym. Modele motocykli są niezbyt dokładne i wszystkie wydają się do siebie bardzo podobne. Za to **tory zostały wymodelowane bardzo dokładnie. Łatwo ocenić odległość do zakrętu, a wrażenie prędkości jest bardzo realistyczne.** Jedyną wadą są problemy z nakładaniem tekstur – część obiektów otoczonych jest ich pozostałościami. Wstyd, że taka wersja produktu trafi do graczy, za co ocena grafiki jest o jeden punkt niższa.



Ten wyścig zaczynasz na samym końcu. Wygranie go to jest dopiero wyzwanie

PC	PSX	N64	DC	PL

Castrol Honda Superbike 2000
Realistyczne Wyścigi

66 zł	Interactive E/Marksoft	1–4 graczy

Min.: Pentium 233MMX, 32 MB RAM
Zal.: Pentium II 300, 64 MB RAM, Akcelerator 3D

Grafika 3 **Dźwięk** 3 **Frajda** 6

+ Bardzo wysoki realizm jazdy motocyklem, wymagający przeciwnicy
− Niedopracowana oprawa graficzna, zbyt trudna dla początkujących

Bardzo wymagający symulator motocyklowych wyścigów dla zaawansowanych graczy 4

Armored Fist 3



Symulator pola walki, reklamowany jako niezwykle realistyczny, może czasem okazać się zwykłą zręcznościówką z elementami symulacji



Kolumna czołgów tylko czeka na ruchomy cel



Mapka taktyczna ułatwia analizę sytuacji

Trzecia już odsłona cyklu ARMORED FIST umożliwia zajęcie miejsca dowódcy najnowszego amerykańskiego czołgu – M1A2 Abrams. Uzbrojony w działo 120 mm, przemierzysz pół świata, walcząc o pokój. **Do wyboru jest kilkanaście scenariuszy oraz pięć kampanii.** W pierwszej misji przejdziesz przeszkolenie bojowe na poligonie Fortu Knox. Kolejne scenariusze pozwolą sprawdzić zdobytą wiedzę w praktyce. Walczyć będziesz na kilku kontynentach, ale realia każdej z wypraw są bardzo hipotetyczne. Trudno bowiem wyobrazić sobie wspólne wyzwalanie Pakistanu przez armie USA i Chin Ludowych. Jednak nie tylko realia tej gry wywołują u miłośnika pancernych walk rozczarowanie. Kolejnym słabym punktem jest mały realizm symulacji. Komputer dowodzi swoimi jednostkami jak amator, często atakując zupełnie „na ślepo". Również systemy czołgu odwzorowano bardzo pobieżnie i niewiele mają one wspólnego z rzeczywistością. AF3 nie jest grą dla miłośników „prawdziwych" symulatorów, choć jako gra zręcznościowa z elementami symulacji zapewne znajdzie zwolenników. Jednak wysokie wymagania sprzętowe i stosunkowo niska jakość symulacji nie wróżą jej kariery.



Do wyboru masz wiele celów: samolot, budynki, czasem nawet trafi się czołg!

PC | PSX | N64 | DC | A

Armored Fist
Udawany Symulator

155 zł | Novalogic/Mirage | 1 gracz

Min.: Pentium 233MMX, 64 MB RAM,
Zal.: Pentium II 300, 128 MB RAM

Grafika 2 | Dźwięk 3 | Frajda 3

☺ Edytor misji, możliwość łatwego poznania wszystkich opcji gry

☹ Mały realizm symulacji, słaba oprawa graficzna, duże wymagania sprzętowe

Dobry wstęp jedynie dla początkujących w świecie komputerowych symulacji — 3

Tekst: Przemysław „Youzi" Szynkora

Ford Racing

Jazda rajdową maszyną wymaga dużej wprawy. Nie wystarczy jedynie wdepnąć w gaz i kręcić kółkiem

Następcy „Hołka" powinni wybrać grę bardziej realistycznie oddającą prowadzenie rajdowych maszyn

W FORD RACING można się ścigać tylko na dwa sposoby. Do wyboru jest pojedynczy wyścig lub kariera kierowcy wyścigowego. Na początku kariery dostępne są trzy tory i kilka Fordów: Ka, Escort, F150 i Explorer. Dopiero po nabraniu doświadczenia można próbować swoich sił na kolejnych torach, jeżdżąc coraz lepszymi samochodami. **Zaletą FR jest bardzo ładny wygląd samochodów. Modele rajdowych aut są szczegółowe i dokładne, a nałożone na nie tekstury przyciągają wzrok.** Tory nie są już tak dopracowane – wszystkie są do siebie bardzo podobne. Niestety, wygląd aut jest jedyną zaletą tej gry. **W FORD RACING brakuje przede wszystkim realizmu, który powinien przecież cechować symulatory.** Samochody zachowują się dziwacznie i nieprzewidywalnie, np. niektórymi, nie wiadomo dlaczego, dziko zarzuca na zakrętach. Wypadnięcie na pobocze to tragedia, gdyż powrót na tor zajmuje zbyt wiele cennych sekund. Z drugiej strony hamowanie to pestka – zarówno małe Ka, jak i wielki Explorer bez trudu zatrzymują się prawie w miejscu. Komputerowi przeciwnicy preferują bardzo kontaktowy sposób jazdy, np. spychają przeciwników z toru, starając się wygrać za wszelką cenę. Jednak już po kilku wyścigach wyprzedza się ich, nawet o tym nie myśląc. Jedyna trudność, jaka pojawia się w tej grze, to konieczność ciągłej walki z samochodem. Równie nieciekawa jest oprawa dźwiękowa. Silnik, bez względu na obroty, wyje tak samo: nieustającym, monotonnym buczeniem. Podsumowując FR jest grą tylko dla zapalonych miłośników samochodów Forda.



Samochody wyglądają bardzo ładnie, ale jest to jedyna zaleta tej gry



Kontrolowany poślizg, gaz do dechy i przeciwnicy mogą pomarzyć o wygranej

PC | PSX | N64 | DC | A

Ford Racing
Symulowany Symulator

125 zł | Eidos/Mirage | 1 gracz

Min.: Pentium 233MMX, 32 MB RAM,
Zal.: Pentium II 300, 64 MB RAM,
Akcelerator 3D

Grafika 3 | Dźwięk 1 | Frajda 1

☺ Szczegółowe i bardzo ładne modele samochodów

☹ Brak realizmu w prowadzeniu samochodu, fatalny dźwięk, brak opcji multiplayer

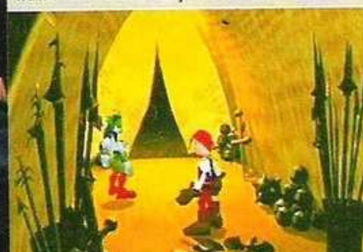
Jak wypróbować Mondeo taty na torze wyścigowym? Dzięki FR nie musisz pytać o zgodę — 1

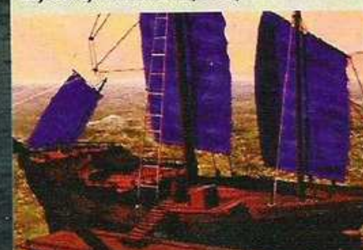
Tekst: Leszek „LMK" Kujawski

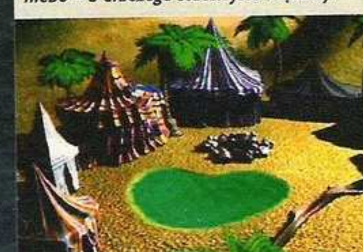
Shadow Madness

Japońskie RPG niepodważalnie królują na Playstation. Czy najnowsze amerykańskie dzieło przełamie ten monopol?


To chyba komnata fanatyka słońca, ma nawet słoneczko na podłodze


Bez odpowiedniego uzbrojenia nie masz zbyt dużych szans na przeżycie


Fioletowe żagle, piaskowe morze, różowe niebo – a dlaczego statek jest brązowy?


Oaza na pustyni pozwoli ci odpocząć i zregenerować siły

Stinger właśnie wracał do domu, gdy z nieba runęła ognista kula. Jego rodzinna wioska została zniszczona w mgnieniu oka i pozostały po niej jedynie zgliszcza. W płomieniach zginęła cała rodzina Stingera, ale dzielny młodzieniec nie załamał się. Postanowił wyjaśnić co spowodowało nieszczęście, a następnie pomścić swoich bliskich.

Powodzenie misji zależy wyłącznie od ciebie, gdyż sterujesz poczynaniami Stingera. Podczas podróży spotykasz inne postacie, które przyłączają się do drużyny i zwiększają twoje szanse na rozwikłanie zagadki. **Ich pomoc jest niezbędna, bo razem z ognistymi kulami w krainie pojawiły się też krwiożercze bestie.**

Mocną stroną RPG powinna być fabuła, tymczasem SM pod tym względem zawodzi. Akcja jest zbyt liniowa, a gracz posiada mały wpływ na wydarzenia nie związane z walką, np. dołączanie do drużyny nowych towarzyszy.

Jedną z częstszych sytuacji w RPG są walki. W SM zastosowano dość ciekawe, nowatorskie rozwiązanie – możesz ukryć się i spróbować uniknąć starcia. Jeśli usłyszysz lub poczujesz (dzięki drżeniom Dual Shocka) tętent zbliżających się wrogów, padnij na ziemię. Wtedy przeciwnicy nie zobaczą cię i do walki nie dojdzie. Kiedy jednak zostaniesz zauważony lub masz ochotę powalczyć, przygotuj się na bitwę przypominającą starcia znane z serii FINAL FANTASY. Widok na pole bitwy jest praktycznie identyczny, w bardzo podobny sposób steruje się postaciami, a magowie rzucają czary, których skutki przypominają użycie znanych z FINAL FANTASY 8 Guardian Force. Ciekawą nowością jest możliwość spowodowania podwójnych obrażeń przez ponowne wciśnięcie przycisku ataku w odpowiednim momencie zadawania ciosu. Inne nowe rozwiązanie – ruchoma kamera, która miała zapewne uatrakcyjnić walkę, jest dość denerwujące. Ciągłe jej ruchy utrudniają obserwowanie pola walki i planowanie ataków.

Bardzo ciekawie steruje się w SM postaciami. Wykorzystanie wszystkich przycisków pada sprawia, że można szybko zmieniać swoje decyzje, choć zapamiętanie funkcji wielu „guziczków" wymaga treningu.

Minusem SM jest słaba oprawa graficzna. Wygląd świata gry podczas podróży i w czasie walki jest dużo gorszy niż w innych RPG. Postacie bohaterów i potwory są dość kanciaste, a animacje ich ruchów też nie najlepsze.

Za to muzyka jest bardzo nastrojowa i zależy od tego, co w danej chwili robi drużyna oraz gdzie się znajduje (np. w miasteczku rodem z Dzikiego Zachodu słychać muzykę country). Szkoda, że efekty dźwiękowe są bardziej ubogie. **SHADOW MADNESS bardzo przy pomina znany hit sprzed dwóch lat – FINAL FANTASY 7. Niestety, amerykańska gra nie tworzy równie wciągającego klimatu.** W dodatku w pewnym momencie kończy się badanie nowych lokacji i zabawa staje się monotonna. Czasami odnosi się wrażenie, że SM jest sztucznie wydłużane – trzeba wracać do zbadanych już lokacji po „zapomniane" przedmioty. W połączeniu z nie najlepszą grafiką powoduje to, że SM nie ma szans w porównaniu z np. FF8.

TiPSY

1. Jak najszybciej odszukaj czarodziejkę Winleaf oraz robota–żniwiarza. Bez ich pomocy trudno ci będzie pokonać włóczące się po okolicy bestie.
2. Ukrycie się przed nadchodzącymi potworami zaoszczędza wiele czasu. Kiedy bohaterowie są już na wyższych poziomach doświadczenia, nie ma sensu tracić kilku minut na walkę ze słabeuszami.
3. Zanim dokonasz jakichkolwiek zakupów nagraj stan gry. Kosztujący fortunę przedmiot może okazać się zupełnie nieprzydatnym bublem, a nie można sprawdzić jego właściwości przed zakupem.
4. W zamkniętych skrzyniach znajdują się cenne przedmioty. Nie zniechęcaj się, jeśli nie możesz otworzyć takich skarbczyków za pierwszym razem. Możesz próbować ile chcesz, choć kombinacja otwierająca skrzynię jest inna za każdym razem.


Latająca wioska – czy nie przypomina statku z pewnego japońskiego RPG

PC | **PSX** | N64 | DC | A

Shadow Madness
Niejapońskie RPG

189 zł	Crave / SONY Polska	1 gracz

• wykorzystuje Dual Shock, Memory Card

Grafika 3 | Dźwięk 4 | Frajda 3

+ Przyjemna dla ucha muzyka, przyjazny w obsłudze interfejs
– Niezbyt ładna grafika, liniowa fabuła, mały wpływ na wydarzenia inne niż walka

Pierwsze starcie amerykańskich RPG z japońską konkurencją. Sto–zero dla Japończyków 3

GOD BLESS THE RING

EZ EHRGEIZ



Zakręcone tatuaże oraz zadziorna grzywka doskonale obrazują charakter księcia Doza

Bijatyka z Cloudem w roli głównej, to gra na którą fani Final Fantasy czekali od dawna. Dodatkowo znajdziesz tutaj udane RPG przypominające hit na PC – Diablo oraz kilka zabawnych minigierek



Jak się ma takie kolano, to o potężny wykop nietrudno

Tajemnicze, starożytne ruiny podobno kryją sekret nieśmiertelności. Według krążących plotek kluczem otwierającym drzwi, prowadzące do podziemi, jest Ehrgeiz – broń wykonana z nieznanego materiału, znaleziona 50 lat temu w jednym z niemieckich zamków. Z tego właśnie powodu na turniej EHRGEIZ, na którym jest ona główną nagrodą, ściągnęli najlepsi spośród nalepszych wojowników świata.

Walki turniejowe przypominają nieco znaną bijatykę TEKKEN 3. Starcia rozgrywają się na kilkunastu różnych arenach, do wyboru jest m.in. dach wieżowca, ogromna winda czy sala komputerowa. Niektóre z ringów są kilkupoziomowe, co ma duże znaczenie w przypadku postaci dysponujących możliwością ataku z dystansu. Zajęcie pozycji wyżej daje im znaczną przewagę.

W pojedynkach można sterować kilkunastoma postaciami, w tym znanymi z FINAL FANTASY 7 bohaterami – Cloudem, Tifą oraz Sephirothem. Każdy z zawodników posiada specjalny atak, np. Han ma ukrytą w sztucznej nodze wyrzutnię rakiet, a yo–yo należące do Yoko wcale nie jest zabawką. Minusem bijatyki jest niezbyt ładny wygląd aren oraz mała liczba superataków dla każdej postaci.

Nowy Indiana Jones, jeszcze tylko bicz do ręki i może ruszać do podziemi

Ciekawym elementem są cztery fajne minigierki, stanowiące urozmaicenie walk turniejowych. Najzabawniejsze są zawody na plaży, np. bieg przez przeszkody. Jeśli osiągniesz w tych konkurencjach bardzo dobre wyniki, to w turnieju głównym pojawi się sześć nowych postaci, w tym następne trzy z FF7: Vincent, Zacks oraz Yuffie.

Dodatkową atrakcją EHRGEIZ jest RPG nawiązujące do DIABLO. Głównym jego bohaterem jest Koji Masuda, trzykrotny mistrz turnieju. Po licznych próbach udało mu się odpieczętować drzwi prowadzące do podziemi. Razem ze swoją asystentką Clair Andrews przeszukuje on lochy w poszukiwaniu sekretu nieśmiertelności.

Klimat gry bardzo przypomina nastrój z DIABLO: ciągłe walki z potworami, powróty na powierzchnię po nowe bronie, wiele różnorodnych czarów – zupełnie jak w hicie z PC.

EHRGEIZ jest dość sympatyczną grą, jednak nie najlepiej wykonana bijatyka obniża jej atrakcyjność. Postacie z FINAL FANTASY 7 sprawiają, że gra na pewno zainteresuje miłośników tej serii, natomiast innym dobrym bijatykom, np. TEKKEN 3, na pewno nie zagrozi. Dzięki zabawnym minigierkom można na chwilę oderwać się od zaciętych walk, a wciągające RPG zapewnia długą zabawę.



Nie daj się zwieść jej niewinnym wyglądem. Yoko jest naprawdę groźną dziewczynką



Policjantkę bijesz? Zaraz tak ci dołoży, że długo się nie pozbierasz



Niezbyt ciekawe kombosy są jednym z najsłabszych punktów gry



Skok panterką po chorągiewkę i poczujesz smak zwycięstwa – piasek w zębach



Bieg po zdrowie, czyli „Co mi zrobisz, jak mnie złapiesz?" w wersji z mieczem

PC	**PSX**	N64	DC	A

Ehrgeiz

Mieszanka Bijatyki i RPG

189 zł	Squaresoft / SONY	1-2 graczy

• wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock

Grafika	Dźwięk	Frajda
3	3	4

(+) Możliwość walczenia postaciami z FF7, podobne do Diablo RPG, fajne minigierki

(−) Nie najlepsza grafika, mało kombosów w bijatyce

Ciekawa mieszanka kilku gier. Bijatyka z udziałem znanych postaci z gier

4

Tekst: Andrzej „C(w)alineczka" Cwalina

HYPE THE Time Quest



Zabawki Playmobil cieszą się dużą popularnością i było pewne, że pojawienie się gry z plastykowym bohaterem jest tylko kwestią czasu i zależy od determinacji twórców



W królestwie Torras nareszcie zakończyła się wojna domowa i playmobilowi ludzie świętowali zawarcie rozejmu. Na uroczystości Mistrz Królestwa, Wielki Rycerz Hype, otrzymał Miecz Pokoju. Wydawało się, że nastaną lata obfitości oraz szczęścia i nic nie będzie w stanie tego zmienić. Tymczasem zupełnie nieoczekiwanie pojawił się dosiadający olbrzymiego smoka Czarny Rycerz i butnie zażądał korony oraz królestwa. Dzielny Hype stanął w obronie króla. **Czarny Rycerz zamienił więc Mistrza Królestwa w kamienny posąg i wysłał go 200 lat w przeszłość.** Łut szczęścia sprawił, że statua wylądowała w ogródku początkującego maga Gogouda. Po licznych próbach udało mu się odczarować Wielkiego Rycerza, który musi teraz znaleźć sposób na powrót we własne czasy i pokonanie czarnego uzurpatora.

HYPE jest typową zręcznościówką 3D. Będziesz musiał się tutaj dużo nabiegać, stoczyć wiele walk z różnymi przeciwnikami i oczywiście nie obejdzie się bez skakania po platformach. Masz bardzo zróżnicowane zadania do wykonania. Raz trzeba np. szybko przebiec z jednego końca lokacji na drugi, innym razem znaleźć i zestrzelić wszystkie gniazda os. Dzięki takiemu urozmaiceniu gra jest ciekawa i wciągająca. Podczas zmagań rycerz może używać miecza, kuszy i magii oraz znalezionych po drodze przedmiotów. W sklepach za zdobyte na playmobilowych rabusiach pieniądze kupuje się eliksiry, przywracające zdrowie lub magiczną energię.

Na pochwałę zasługuje samouczek, który pozwala stopniowo opanować sterowanie rycerzem. Największą wadą gry są bowiem duże trudności w kierowaniu poczynaniami Hype'a. Najbardziej dają się we znaki zbyt wolne obroty kamery. Szybko poruszających się przeciwników, np. wilków, po prostu nie da się obserwować. Hype obraca się w ich stronę, ale zanim kamera zajmie nową pozycję, rycerz już jest atakowany i trudno w tej sytuacji skutecznie się bronić. Problemem jest także umiejscowienie kamery za głową Hype'a. W małych pomieszczeniach, np. w studni, bohater lub inne obiekty zasłaniają widok. Walkę dodatkowo utrudnia konieczność bardzo precyzyjnego ustawienia się przy zadawaniu ciosów. Wystarczy delikatny obrót i przeciwnik nie zostanie trafiony, mimo że znajduje się na wprost bohatera, a miecz przecina jego postać. Zdarza się także, że bełt kuszy nie trafi w cel, mimo że celownik ustawiony był dokładnie na wybranym obiekcie. Te problemy sprawiają, że gra traci dużo ze swojego uroku.

Jednak przygody w zabawkowym królestwie mogą się spodobać. Zwłaszcza, że ukażą się w polskiej wersji językowej.


Kto by pomyślał, że początkującemu magowi uda się odczarować Hype'a


Jest! Mam klucz! Nareszcie mogę opuścić ogródek dobrego maga


Jak się ma magiczne buty, to bieganie z prędkością rakiety nie stanowi kłopotu


Z rozmów z mieszkańcami możesz dowiedzieć się wielu przydatnych rzeczy


Oto sprawca całego zła – czarny rycerz. Oj, dostanie mu się za to całe zamieszanie


Zakupy w sklepie pozwolą przeżyć nieco dłużej

PC | PSX | N64 | DC | PL

Hype: The Time Quest
Playmobilowa Zręcznościówka

99 zł	Ubisoft / LEM	1 gracz

Min: Pentium 200MMX, 32 MB RAM, 120 MB HD Zal. Pentium 233MMX, 64 MB RAM, 570 MB HD, akcelerator 3D

Grafika 4 | Dźwięk 4 | Frajda 4

+ Słodki wygląd playmobilowych ludzików, różnorodne zadania do wykonania
− Uciążliwe i trudne kierowanie poczynaniami playmobilowego bohatera

Zręcznościówka dobra dla fanatycznych wielbicieli gatunku lub klocków Playmobil — **4**

Tekst: Andrzej „C(w)alineczka" Cwalina

HUGO: Tropikalna Wyspa

Zła czarownica porwała rodzinę sympatycznego Trolla na tropikalną wyspę. Chyba nie zostawisz ich na łasce losu?

Wiedźma ukryła się na szczycie wulkanu i właśnie tam musi się dostać nasz Troll. Do wyboru ma jedną z trzech dróg. Może skorzystać z Hugokoptera i po prostu polecieć na samą górę. Czarownica nie może go jednak zobaczyć, więc musi dolecieć na drugą stronę wulkanu. Kręta droga wiedzie przez dżunglę, nad kanałem Majów oraz przez jaskinie. **Po drodze bohater napotyka oczywiście różne przeszkody: małpy bujające się na gałęzi, walące się drzewa czy buchające ogniem posągi.** W przypadku kraksy Troll wygłasza zabawne uwagi, mające zachęcić do większej uwagi przy kierowaniu pojazdem.

Druga możliwość, to wspięcie się po lianach na sam szczyt najwyższego drzewa, z którego można dostać się na wulkan zjeżdżając po długiej lianie. W drodze na czubek przeszkadzają czające się na gałęziach jaguary oraz uczepione lian słonie. Czasami trzeba też przeskoczyć na sąsiednie liany, gdyż dalszą drogę zagradzają mięsożerne rośliny. Również tutaj niepowodzenia ilustrowane są bardzo zabawnymi, animowanymi filmikami.

Ostatnia ścieżka wiedzie przez świątynię. **Dzielny Troll musi unikać różnych leśnych stworzeń i zebrać odpowiednią liczbę diamentów, żeby dostać się na szczyt wulkanu.**

Jeśli mały Troll się zmęczy można pobawić się z nim w mniej męczące, ale wymagające refleksu lub dobrej pamięci zabawy: skoki za małpką, odebranie małpiszonom skradzionych bananów oraz grę pamięciową. We wszystkie gra się bardzo sympatycznie, ale najciekawsza jest ta ostatnia, gdyż wymaga ciągłej uwagi i trenuje pamięć.

Zaletą TROPIKALNEJ WYSPY jest duże poczucie humoru. Przejawia się ono nie tylko w wypowiedziach Trolla i jego przyjaciół, ale także w animowanych filmikach ilustrujących niepowodzenia małego bohatera. W połączeniu z ładną grafiką oraz niezbyt dużym poziomem trudności poszczególnych gier, stanowi bardzo przyjemną niespodziankę dla najmłodszych.



Dżunglowa odmiana gry w klasy. Na zakazanych polach są ruchome piaski



Ten to ma sielskie życie. Taki zapas bananów starczy mu chyba do końca świata



CLICK! AKCJA!
W konkursie CLICKA! i firmy IPS CG możecie wygrać grę HUGO! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 3 III 2000 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem ze str. 62 i odpowiedzią na pytanie: Do jakiej rasy należy główny bohater gry?

Jeśli dasz się złapać jaguarowi, to marnie skończysz jako... Troll–elektryk

PC	PSX	N64	DC	PL

Hugo:Tropikalna Wyspa
Wesoła Zręcznościówka

69 zł	ITE Media/IPS CG	1-2 graczy

Min.: Pentium 133, 16 MB RAM, 20 MB HD
Zal.: Pentium 166, 32 MB RAM, 50 MB HD

Grafika 4 Dźwięk 4 Frajda 4

+ Kilka ciekawych gier w jednej, niewygórowane wymagania sprzętowe
− Zbyt krótkie etapy – poszczególne gry można skończyć bardzo szybko

Fajne, proste i wesołe przygody małego Trolla – w sam raz dla młodszego rodzeństwa 4

ODOREK I BOBEREK
NA LEŚNEJ OLIMPIADZIE

Zwierzęta też lubią się bawić i urządzają własne zawody. Szczególnymi ich miłośnikami są jeże, choć ich fascynacje objawiają się w nieco specyficzny sposób

Wleśnej olimpiadzie startuje dwóch zaciekłych rywali: skunks Odorek oraz bóbr Boberek. Swoją wyższość mogą wykazywać aż w 8 konkurencjach: poczynając od wyścigów kartonowych samochodów, na strzelaniu śliwkami do jeży kończąc. Właśnie ta ostatnia konkurencja jest najzabawniejsza. **Jeże droczą się ze strzelającymi, np. grając im na nosie i oczywiście uchylają się przed lecącymi śliwkami.** Nie są takie głupie i czasami zamiast same narażać się na oberwanie śliwką wystawiają na cel pacynki, drewniane jeżyki czy tarcze strzelnicze. Oczywiście trafienie takiego przedmiotu punktów nie daje. Również dzięki jeżom znacznie zyskuje na atrakcyjności gra w orzechy. Tutaj celem jest rzucenie własnych orzechów tak, aby upadły jak najbliżej celu. Jednak czasami przez pole gry przebiega jeż, który rozrzuca wszystkie leżące orzechy i całkowicie zmienia rezultat gry.

W pozostałych dyscyplinach też starano się wprowadzić elementy humorystyczne. **Na zjeżdżalni jedną z przeszkód jest wykluwający się kurczak, który na widok zawodników szybko „zamyka" jajko.** W biegu z przeszkodami podczas zjeżdżania na linie jeże przypalają ogony zawodnikom. Nawet podczas wyścigu samochodów kolczaste zwierzątka przeszkadzają jak mogą – strzelają sobą z katapulty.

Dzięki takiemu podejściu do zawodów oraz przyjemnej dla oka oprawie graficznej, w LEŚNĄ OLIMPIADĘ gra się bardzo przyjemnie i zupełnie nie zauważa się upływu czasu. Urozmaicone i bardzo zabawne konkurencje sprawiają, że ODOREK I BOBEREK powinien spodobać się nie tylko najmłodszym graczom.



Jedną z dyscyplin jest wyścig w kartonowych samochodach



CLICK! AKCJA!
W konkursie CLICKA! i firmy IPS CG możecie wygrać grę ODOREK I BOBEREK! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 3 III 2000 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem ze str. 62 i odpowiedzią na pytanie: Jak ma na imię skunks?





Widok wioski olimpijskiej jest imponujący, a zwłaszcza wulkan w tle

PC	PSX	N64	DC	PL

Odorek i Boberek
Zwierzęce Zawody

69 zł	ITE Media/IPS CG	1-2 graczy

Min.: Pentium 166, 32 MB RAM, 50 MB HD
Zal.: Pentium 200, 64 MB RAM, 270 MB HD

Grafika 4 Dźwięk 4 Frajda 5

+ Wiele ciekawych konkurencji, duża dawka humoru
− Sterowanie w niektórych dyscyplinach mogłoby być nieco łatwiejsze

Bardzo fajne i wesołe leśne zawody, szczególnie przyjemne podczas gry z kolegami 4

Teksty: Andrzej „C(w)alineczka" Cwalina

Gromada Revenge

Przez całe życie kochał tylko dwie kobiety. Ostatecznie Anna zdradziła go, próbując zniszczyć Kassandrę

CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy TOPWARE możecie wygrać grę GROMADA REVENGE! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 3 III 2000 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem ze str. 62 i odpowiedzią na pytanie: Jak nazywa się prototyp czołgu w grze GROMADA?

Kassandra – prototyp nowego czołgu bojowego – nie przeszła testów i Anna podjęła decyzję o zniszczeniu dzieła swojego szefa. Konstruktor maszyny zdołał jednak uciec prototypem i przysiągł wszystkim zemstę.

Tak w skrócie wygląda fabuła zręcznościówki, w której przebijasz się czołgiem przez kolejne plansze, niestety różniące się prawie jedynie kolorami.

Gra zręcznościowa, niejako z definicji, powinna umożliwiać wykazanie się manualnymi umiejętnościami. Tym razem nie jest to łatwe, bo twój czołg porusza się dość opornie. Co prawda trudno oczekiwać zwrotności od ciężkiego niszczyciela, ale manewrowanie pojazdem mogłoby być nieco łatwiejsze. Na szczęście wieżyczka czołgu obraca się bardzo szybko, dzięki czemu można trafić także zwinniejszych przeciwników. **Zaletą GROMADY jest możliwość zmiany zarówno uzbrojenia niszczyciela, jak i rodzaju podwozia.** Od wyboru tych elementów zależy siła ognia oraz wytrzymałość, zwrotność i szybkość czołgu.

Celem każdej misji jest wydostanie się z danej planszy przez odnaleziony teleporter, bądź zniszczenie wszystkich obiektów, które znajdą się w zasięgu dział niszczyciela. **Na placu boju nie powinien zostać ani jeden budynek, gdyż w każdym z nich może być ukryta cenna amunicja lub nowe, potężniejsze rodzaje broni.** Niestety, budowle trzeba ostrzeliwać bardzo długo (choć i tak nie mogą się bronić) przez co niepotrzebnie traci się dużo czasu.

Czasami skorzystanie z teleportu wymaga uprzedniego zdobycia karty dostępu lub odrobiny przebiegłości. Niestety, nie oznacza to jednak konieczności stosowania wyrafinowanej strategii, choć szybkie parcie do przodu często kończy się natychmiastową porażką.

Bardzo irytujący element gry stanowią niewykrywalne pułapki i inne niespodzianki, za których rozpoznanie trzeba zapłacić powtórnym rozpoczęciem misji. Konieczność ponownego przechodzenia całej planszy po najechaniu na niewidoczną minę potrafi skutecznie zniechęcić do dalszej zabawy. Oczywiście dzięki takim elementom można dłużej „cieszyć" się grą, ale chyba nie jest to wystarczająca rekompensata.

GROMADA nie jest złą grą zręcznościową, ale niczym również nie zachwyca. Nie wyróżnia się ani pod względem pomysłowości, ani grafiki czy oprawy muzycznej. Żaden z tych elementów nie stoi co prawda na rażąco niskim poziomie, ale na pewno brakuje w grze tego czegoś, co przykuwa do ekranu monitora na długie godziny. Jednym słowem – kolejna gra wśród dziesiątek nowych tytułów.



Niszczyciel Kassandra w całej okazałości. Cel – pal! Strzelaj do wszystkiego, co się rusza lub strzela do ciebie, a potem rozwal to, co jeszcze zostało. Brzmi skomplikowanie?



Na Marsie istnieje życie! Ciekawe, co Marsjanie robią z naszymi sondami



Możliwość zmiany uzbrojenia pozwala dostosować czołg do panujących warunków



W tej budowli na pewno ukryta jest nowa broń! Nie było? No cóż, szukaj dalej



Mężczyźni zrobią z miłości wszystko, ale żeby zakochać się w czołgu...

PC | PSX | N64 | DC | PL

Gromada: Revenge
Niszczycielska Zręcznościówka

49,95 zł | Buka Ent. / TopWare | 1- 4 graczy

Min.: Pentium 166 MHz, 16 MB RAM
Zal.: Pentium II 233 MHz, 32 MB RAM

Dźwięk 4 | Grafika 3 | Frajda 3

(+) Wygodne sterowanie, możliwość obracania wieżyczką, polska wersja językowa

(−) Mała zwrotność pojazdu. Niektórych pułapek nie można wykryć

Zręcznościówka w stylu gier z automatów. Czy to nie jest troszkę stary pomysł? 3

KIEROWNICA w kawałkach

Wyobraź sobie, że siadasz w wygodnym fotelu, bierzesz w dłonie kierownicę i dodając gazu mkniesz swoim nowym samochodem...

Przyciski

● Kierownice do PC i konsol różnią się między sobą przede wszystkim liczbą przycisków

● Przyciski do PC są zazwyczaj konfigurowane przy pomocy programów, dostarczanych wraz z kierownicą. Natomiast na konsolowych kółkach zwykle znajduje się przycisk START i jeden lub dwa guziki, służące do przełączania między trybem analogowym i cyfrowym

Przełączniki

● W wielu kierownicach znaleźć można oprócz przycisków dwa przełączniki, umieszczone po bokach urządzenia. Najczęściej są one używane jako gaz i hamulec, w przypadku modelu, w którym nie ma dołączonych pedałów. Oczywiście niektórzy wolą ich używać

Dźwignia zmiany biegów

● Do czego służy, nie trzeba chyba nikomu tłumaczyć. Niektóre kierownice mają ją na standardowym wyposażeniu. Dobra dźwignia powinna zachowywać się w jak najbardziej realistyczny sposób np. stawiać lekki opór przy wrzucaniu biegów. Dzięki temu można czuć się jak w prawdziwym samochodzie na torze wyścigowym

Pedały

● Nie są dołączane do każdego modelu kierownicy i musisz wziąć to pod uwagę podczas dokonywania zakupu. Lewy pedał zawsze służy jako hamulec, a prawy jako gaz. Pedały są produkowane w najróżniejszych kształtach, np. na obrazku obok widać dość duże, profilowane, ale często spotyka się płaskie i mniejsze. Musisz wybrać taki model, który najbardziej ci odpowiada

Przyssawki

● Nie zawsze da się umocować kierownicę do blatu biurka. Dlatego niektóre urządzenia posiadają zamontowane dodatkowo przyssawki. Nie są one zwykle tak skuteczne jak pokrętła, ale zawsze pozwalają na przyczepienie kierownicy praktycznie do każdej płaskiej i równej powierzchni

Mechanizmy wewnętrzne

● Komputer musi otrzymać dokładne informacje, kiedy i jak mocno przycisnąłeś pedał. Do tego służą specjalne mechanizmy, badające siłę nacisku. Element oporowy ma zazwyczaj formę spirali. Zwija się ona tym bardziej, im mocniej przyciskasz pedał, a specjalny chip przesyła wszystkie potrzebne informacje do komputera

Pokrętło

● Większość kierownic posiada mocowania, działające na zasadzie śruby. Służą one do przytwierdzenia kierownicy do blatu biurka, w celu zapewnienia jej stabilności. W niektórych urządzeniach stosuje się nieco odmienne rozwiązania, np. zaciski

KIEROWNICA JAK ŻYWA

Kiedy jedziesz samochodem i nagle tracisz kontrolę nad pojazdem (np. na wybojach), kierownica wymyka się z rąk. Niektóre z komputerowych urządzeń też potrafią się tak zachowywać. Jest to możliwe dzięki technologii Feedback, czyli sprzężenia zwrotnego. Oczywiście gra również musi ją wykorzystywać. W środku kierownicy znajdują się niewielkie motorki. Kiedy podczas gry ma miejsce odpowiednie wydarzenie (poślizg, uderzenie w ścianę etc.), program wysyła sygnał do urządzenia. Zostają wtedy uruchomione silniczki i nagle kierownica wraca do położenia centralnego lub stawia opór podczas skręcania. Oczywiście, gdy odzyskasz kontrolę nad pojazdem, gra wysyła kolejny sygnał i wszystko wraca do normy. Im lepiej napisany jest program, tym realistyczniej zachowuje się kierownica podczas jazdy. W ten sposób naprawdę można poczuć się jak na torze wyścigowym.



Microsoft Sidewinder Precision

Saitek R4

Saitek RX 150

Zakręcone kierownice

CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy LANSER możecie wygrać kierownicę SAITEK R4 Racing Wheel do komputera PC. Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 3 III 2000 przyślą na adres redakcji kartki pocztowe z kuponem ze str. 62 i odpowiedzią na pytanie: Czy SAITEK jest producentem: a. sprzętu ogrodniczego, b. akcesoriów komputerowych, c. lodów ?

Właśnie doszedłeś do wniosku, że kierownica jest ci niezbędna. Idziesz do sklepu i pojawia się problem. Jakie kółko wybrać?

Jeśli uwielbiasz wyścigi, wiesz wszystko o Formule 1, a w twoich żyłach zamiast krwi krąży benzyna, to z pewnością przyda ci się kierownica. Nieważne czy masz PC, Playstation, czy inną konsolę – do wszystkich można dokupić odpowiednie urządzenie. Jednak pamiętaj, że taki wydatek może poważnie uszczuplić twoją kieszeń. Zanim więc wydasz pieniądze, zastanów się jakiej kierownicy naprawdę potrzebujesz i nie kupuj takiej, która nie spełni całkowicie twoich oczekiwań.

Z pedałami czy bez?

Nie każdemu odpowiada ten dodatek, dlatego wiele kierownic posiada po bokach specjalne przełączniki. Poszukaj takiego właśnie „kółka", jeśli nie lubisz używać nóg.

Force Feedback (Sprzężenie zwrotne)

Dzięki Force Feedback kierownica reaguje na warunki jazdy, np. drży na wybojach. Niestety, wiele gier wyścigowych nie używa tej technologii. Z tego powodu często nie ma znaczenia czy kierownica używa Force Feedback, gdyż i tak nie będziesz korzystał z tego luksusu. Kierownica ze sprzężeniem zwrotnym przyda się przede wszystkim miłośnikom realizmu, choć ciekawi nowych wrażeń też powinni być z niej zadowoleni. Pamiętaj jednak, że FF utrudnia prowadzenie samochodu, przez co gra będzie wymagała od ciebie większych umiejętności.



Solidne wykonanie pedałów zapewni ci nie tylko świetną zabawę, ale i pozwoli cieszyć się kierownicą przez dłuższy okres czasu. Niestety, ta chromowana przyjemność kosztuje drożej, niż plastik...

Małe jest... praktyczne?

Oprócz fanatyków wyścigów istnieją też gracze, którzy w takie gry bawią się od czasu, do czasu. Nie oznacza to jednak, że nie przyda im się kierownica. Po co jednak zawalać miejsce w domu rzadko używanym sprzętem. Jeśli nie bardzo masz gdzie umieścić kółko, kup sobie mniejszy model. Na rynku dostępne są minikierownice, których nie mocuje się do stołu, lecz trzyma w jednym ręku, a steruje drugą dłonią (np. FX Racing Wheel, cena ok. 200 zł, lub PC Ultra Race za około 100 zł). Mają one oczywiście inne rozmiary i wygląd niż ich więksi kuzyni, ale za to posiadają podobne funkcje i są znacznie tańsze.

Dodatkowe gadżety

Producenci akcesoriów prześcigają się w dostarczaniu coraz wymyślniejszych urządzeń. W chwili obecnej można kupić kierownicę, posiadającą nawet jedenaście przycisków. Jednak jeśli rzadko wykorzystujesz więcej niż dwa guziki, to po co ci ich więcej. Lepiej wybrać kierownicę zawierającą mniej bajerów, ale za to bardziej funkcjonalną. Zanim zdecydujesz się na zakup, zastanów się nie tylko nad tym, czy dany sprzęt spełnia wszystkie wymagania, ale też czy będziesz w stanie wykorzystać wszystkie jego możliwości. W przeciwnym razie możesz kupić urządzenie, którego jedyną funkcją będzie dekorowanie szafy.

Odpowiednie przymocowanie kierownicy

Gdy pędzisz po torze z prędkością 200 kilometrów na godzinę i właśnie zamierzasz wyprzedzić ostatniego przeciwnika, to z pewnością nie chciałbyś, żeby kierownica właśnie wtedy oderwała się od stołu. Aby tego uniknąć, najlepiej poświęć kilka minut na jej zamocowanie jeszcze przed rozpoczęciem gry. Pamiętaj też, że przyssawki nie zawsze spełniają swoją rolę. Najlepiej zamocować kierownicę przy pomocy pokrętła. W razie potrzeby możesz pomiędzy blatem, a kierownicą umieścić coś twardego (np. kawałek drewienka) i mocniej dokręcić.

Jakie wybrać pedały

Użycie pedałów teoretycznie powinno zwiększyć przyjemność płynącą z gry. Niestety, nieodpowiednio dobrane urządzenie może nie tylko nie pomóc, ale wręcz zepsuć zabawę. Bardzo dobre, choć niestety droższe, są pedały wykonane z metalu. Plastikowe nie są tak precyzyjne, choć jeśli nie grywasz zbyt często, to nie powinieneś odczuć tej różnicy w znaczący sposób. Warto też zwrócić uwagę, jak duży opór stawiają pedały podczas przyciskania. Niedobrze, jeśli jest on przez cały czas na takim samym poziomie, gdyż utrudnia to precyzyjne manipulowanie gazem i hamulcem. W dobrych pedałach opór podczas dociskania ich powinien stopniowo zwiększać się.

Microsoft SideWinder Precision



Kierownica SideWinder Precision to, jak na Microsoft przystało, produkt bardzo dobrej jakości. Nawet brak Force Feedback nie jest w jakiś szczególny sposób zauważalny. W skład zestawu oprócz kierownicy wchodzą również pedały.

Do zamocowania kierownicy na biurku zastosowano specjalny mechanizm, którego skuteczność jest zadziwiająco wysoka. Nawet podczas najdzikszych manewrów urządzenie nie daje się oderwać od stołu.

Do komputera kierownicę należy podłączyć przez USB (Universal Serial Bus). Może to stanowić problem dla użytkowników starszych komputerów, gdyż mogą one nie posiadać tego portu. Za to sama instalacja nie sprawia kłopotów. Uruchomienie programu obsługującego urządzenie jest również niezwykle łatwe.

Podczas gry kierownica sprawuje się nadzwyczaj dobrze. Sterowanie jest bardzo precyzyjne, a kółko kręci się z pewnym, ale nie za dużym, oporem. Jeśli puścisz je po wykonaniu skrętu, wraca do położenia neutralnego.

Na belce poprzecznej umieszczone zostało sześć przycisków i dwa przełączniki, które można dowolnie konfigurować dzięki dołączonemu programowi. Guziki zostały bardzo wygodnie rozmieszczone i można ich używać naprawdę łatwo. Również pedały sterujące są całkiem niezłe. Co prawda nie zawsze dobrze trzymają się podłoża, ale pozwalają na precyzyjne dodawanie gazu oraz hamowanie.

Microsoft SideWinder Precision Racing Wheel, pomimo braku Force Feedback, jest solidną kierownicą bardzo dobrej jakości.

PC | PSX | N64 | DC | USB

Microsoft SideWinder Precision Racing Wheel

855 zł | Microsoft

Wysoka jakość produktu i precyzja działania powodują, że łatwo wybacza się brak Force Feedback

Saitek R4 Racing/Force Wheel



Saitek R4 to kierownica przeznaczona dla bardziej wymagających graczy. Imponuje ona nie tylko wymiarami, lecz również wyglądem zewnętrznym.

W podstawę urządzenia wbudowana została dźwignia zmiany biegów. Do zestawu dołączono także pedały. Samo zamocowanie kierownicy nie powinno stanowić problemu. Trzeba tylko znaleźć nieco wolnego miejsca na biurku. Do PC urządzenie podłączane jest poprzez standardowy Game Port. R4 można spotkać w dwóch wersjach: z technologią Force Feedback (wersja Force) oraz bez niej (wersja Racing).

Kierownica została wykonana z plastiku, ale wykończenie niektórych części jest gumowe. Pedały gazu i hamulca różnią się między sobą kształtem, a ich powierzchnia jest lekko zakrzywiona. Dzięki temu można znacznie wygodniej ułożyć stopy. Na samym kółku znajdują się dwa przyciski, których funkcje można dowolnie konfigurować. W kolumnie kierownicy umieszczono dwie dźwignie, które służą do zmiany biegów, jeśli ktoś nie lubi używać standardowego drążka. Plusem R4 jest możliwość wybierania kąta nachylenia kierownicy – dostępne są trzy ustawienia. Także opór stawiany przez pedały da się regulować.

Zarówno efektowny wygląd, jak i dostępne funkcje sprawiają, że jest to produkt wart polecenia. Prawdziwi maniacy wyścigów z pewnością nie zawiodą się na tej kierownicy, choć będą musieli zapłacić za nią nieco więcej niż za inne modele.

PC | PSX | N64 | DC | GAME

R4 Racing/Force Wheel

619 zł / 899 zł | Saitek / Lanser

Kierownica dla bardziej wymagających graczy. Dużym plusem jest wbudowana dźwignia zmiany biegów

Saitek RX150



RX150 to produkt firmy Saitek, zaprojektowany na konsolę Playstation. Czerwono–czarna kierownica robi niezwykłe wrażenie. Oprócz niej w zestawie znajdują się również pedały.

Kierownica została w całości zrobiona z plastiku, dzięki czemu jest bardzo lekka. Nie sprawia jednak kłopotów podczas jazdy, a przy skręcaniu stawia pewien opór. Ponadto doskonale leży w dłoniach. Mechanizm mocujący jest dobrej jakości. Nie należy obawiać się, że kierownica zostanie oderwana od stołu. Jeżeli chesz, możesz również używać technologii Force Feedback. Musisz jednak umieścić dwie baterie w podstawie urządzenia.

Na kółku znaleźć można sześć przycisków, dwa przełączniki oraz jeden „D-Pad". Cztery guziki umieszczone w podstawie kierownicy są łatwo dostępne i nie sprawiają większych problemów podczas wciskania. Również oba przełączniki sprawują się bardzo dobrze. Jedynie dwa okrągłe przyciski umieszczone na górze są nieco za małe. Także pedały mogłyby być zaprojektowane nieco inaczej. Ich kąt nachylenia jest za mały i zbyt szybko przyciskane są do samego końca.

Kierownica w kolorach czarnym i czerwonym wygląda bardzo efektownie. Dobre sterowanie i niewielka waga również przemawiają na jej korzyść. Jedyne zastrzeżenia budzą niedopracowane pedały.

PC | PSX | N64 | DC | –

RX150

339 zł | Saitek / Lanser

Ładny wygląd i względnie niska cena, to nie jedyne zalety tego urządzenia. Z pewnością warte uwagi

Tekst: Karen Oetyel, Ulrike Goressen, Piotr Kapis Zdjęcia: Horst Kolodziejczyk

Las Vegas - miasto hazardu i rozpusty. Tym razem gościło maniaków komputerowych

Mnóstwo konkursów i pokazów! Kiedy doczekamy się takich targów u nas?

ZABAWKI

Na targach Comdex prezentowane są najnowsze osiągnięcia w dziedzinie techniki. Zgodnie z oczekiwaniami także w tym roku nie zabrakło nowinek technicznych godnych nowego milenium

Las Vegas to miasto znane głównie jako jaskinia hazardu, gdzie w ciągu godziny można zdobyć prawdziwą fortunę, a następnie stracić ją po następnych pięciu minutach. Jednak niedawno maniacy komputerowi mogli znaleźć tutaj **coś znacznie ciekawszego i nie mającego nic wspólnego w hazardem**. To właśnie w mieście pośrodku pustyni Nevada odbyły się targi Comdex. Wzięło w nich udział ponad dwa tysiące firm prezentujących swoje najnowsze osiągnięcia w dziedzinie techniki.

Najważniejszym tematem targów był oczywiście Internet. Zdecydowana większość wystawców pokazywała programy i sprzęt, ułatwiające korzystanie z Sieci. Na targach można było znaleźć najnowsze odtwarzacze MP3 oraz kamery MPEG4, a nawet wideotelefony i kamery współpracujące z Internetem. Nie zapominano również o urządzeniach umożliwiających przesyłanie mowy przez Sieć.

Innym ciekawym tematem była cyfrowa fotografia. Oprócz niezwykle prostych w obsłudze i stosunkowo tanich kamer dla amatorów, można było też obejrzeć prawdziwie profesjonalny sprzęt. Firma Sony zaprosiła nawet George'a Lucasa (chyba każdy wie, że to twórca „Gwiezdnych Wojen"), który zapewniał, że od tej pory chce kręcić filmy tylko przy użyciu nowej technologii. Oczywiście nie każdego stać na taką kamerę, ale **na targach zaprezentowano również nowinki techniczne, których cena nie przyprawiała o zawrót głowy**. Mowa oczywiście o różnego rodzaju głośnikach, drukarkach czy skanerach, dostępnych we wszelkich możliwych kolorach i wykonanych z najróżniejszych materiałów.

Pewnie chciałbyś jak najszybciej zdobyć te cudeńka, zamontować w swojej maszynie i sprawdzić, co da się z nich wycisnąć? Wprawdzie do Ameryki jest trochę daleko, ale uzbrój się w cierpliwość i nie trać nadziei – z małym opóźnieniem większość tych urządzeń trafi także do Polski.



ODTWARZACZE MP3

Powyżej Diamond Rio 500, który potrafi grać przez okrągłe 13 godzin na jednym „paluszku". **Podłączenie go do zwykłego PC jest dziecinnie proste.** Ten odtwarzacz muzyki zapisanej w formacie MP3 można kupić w dowolnie wybranym kolorze.

Cena: ok. 300 dolarów



WIDEO-TELEFON

To urządzenie pochodzi z firmy LG Electronics. **Posiada czterocalowy ekran, na którym wyświetlany jest obraz.** Jednocześnie wbudowana kamera wysyła twoje zdjęcie w świat.

Cena: ok. 400 dolarów



WIDEO W INTERNECIE

Najnowsza kamera firmy Sharp pozwala na **nagrywanie obrazów bezpośrednio w formacie MPEG4** i przesyłanie ich do komputera. Nareszcie można wysłać koledze film z wakacji pocztą elektroniczną. Cudo to ma bardzo długą nazwę: VN-EZ1U Internet ViewCam.

Cena: około 700 dolarów



CYFROWY WALKMAN

Memory Stick Walkman NW-MS7 to z kolei wynalazek Sony. **Potrafi zapamiętać do 80 minut muzyki** zapisanej w formacie MP3. Ponadto można go też podłączyć do cyfrowej kamery i wykorzystać do zapisywania dźwięku.

Cena: ok. 600 dolarów

Stanowiska internetowe to zazwyczaj jedno z najbardziej oblężonych miejsc

George Lucas – twórca „Star Wars" chce kręcić filmy tylko w technologii cyfrowej

Jak widać, targi cieszyły się ogromną popularnością

PRZYSZŁOŚCI

TELEFON W MYSZY



Tajwańska firma Paxphil zaprezentowała **prototyp myszy telefonicznej** (Speakerphone Mouse). Po bokach myszki znajdują się głośniczki i mikrofon, a dwanaście klawiszy na samej górze pozwala na szybkie wybranie numeru telefonicznego.

Cena: Jeszcze nie znana



VOODOO ATAKUJE

3dfx po raz pierwszy przedstawił **karty graficzne najnowszej generacji** Voodoo4 oraz Voodoo5. Karta Voodoo5 6000 AGP zawiera 4 chipy graficzne VSA-100 i posiada na pokładzie aż 128 MB pamięci.

Cena: ok. 600 dolarów



TELEFON NA RĘKĘ

Watch Phone to nazwa pierwszego **telefonu noszonego na ręku** tak jak zegarek, opracowanego przez Samsunga. Może on pracować do 60. godzin w trybie Standby i jest uaktywniany mową! Niewielki wyświetlacz ułatwia posługiwanie się tym osiągnięciem techniki.

Cena: ok. 1200 dolarów

GŁOS W INTERNECIE



To zmyślne urządzenie nazywa się VoicePod i potrafi nagrywać dźwięki w formacie Wav oraz wbudowywać je w dokumenty tekstowe. W ten sposób można wysłać kolegom **list z niespodzianką**. Na rynek wypuszcza je firma Altec Lansing.

Cena: ok. 100 dolarów

PRZENOŚNA NAGRYWARKA



Clik! Właśnie tak nazywa się **najnowsze dzieło firmy Iomega pozwalające na kompresowanie programów** i nagrywanie ich na specjalne dyskietki. Podłączenie go do komputera nie powinno stanowić większego problemu. Dyskietka o pojemności 40 MB ma kosztować około 10 dolarów.

Cena: ok. 200 dolarów



GŁOŚNIKI

Nareszcie komputer zacznie wyglądać weselej. **Głośniki w kształcie diabełka i aniołka** wyprodukowała tajwańska firma Eupa Tech, a te w kształcie dyni – Branch Company Office. Wszystkie posiadają moc 160 Wat.

Cena: ok. 30 dolarów

Tekst: Ulrike Goressen · Zdjęcia: Cinetext (1), Bavaria Bildagentur (1)

Pierwsza pomoc dla PC

Twój ukochany PC nie zawsze działa tak jak powinien? Aby radość z jego posiadania nie zamieniła się we frustrację, postanowiliśmy zaproponować ci kilka dobrych i sprawdzonych porad

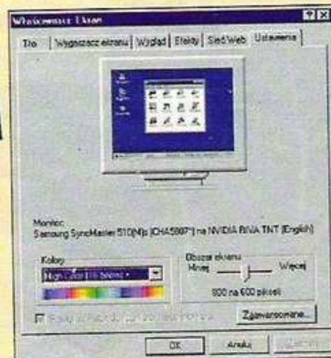
Co nam dziś dolega? Windows? Bez paniki, zaraz się tym zajmiemy...

Podłączyć kable i oddać się zabawie – to marzenie każdego, kto dostaje nowy komputer. Jednak nie zawsze komputer już od początku funkcjonuje bez zarzutów, tak jak obiecywał sprzedawca. Najprawdopodobniej zapewniano cię, że urządzenie jest kompletnie przygotowane do działania. Niestety, nie zawsze jest to prawda. Nie oznacza to jednak, że czeka cię wykonanie szeregu skomplikowanych czynności, nim wreszcie uruchomisz swojego PC. Windows potrzebuje niekiedy jedynie drobnego zabiegu, żeby pracować optymalnie. W tym artykule znajdziesz porady pomocne przy najczęściej zdarzających się awariach. Oczywiście nie wszystko musisz robić osobiście. Jeśli źle ustawione funkcje uniemożliwiają korzystanie z komputera, a jego skonfigurowanie należy do zakresu obowiązków dostawcy, możesz domagać się od niego wywiązania się z wcześniejszych ustaleń.

1. Nie ma Windows?

Większość PC sprzedawana jest obecnie wraz z systemem operacyjnym Windows. Po uruchomieniu komputera na ekranie powinien pojawić się pulpit Windows. Jeśli tak się nie stało, możliwe, że sprzedawca dostarczył ci program na płycie CD, ale nie zainstalował go na twardym dysku.

- W trybie DOS (czarny ekran, biała czcionka) wpisz komendę *DIR* i wciśnij [ENTER]. Jeśli na uzyskanej liście nie pojawił się katalog C:\WINDOWS, oznacza to, że system ten nie jest zainstalowany. Najczęściej nie jest również zainstalowany sterownik dla napędu CD–ROM. Jeżeli instalacji systemu miał dokonać sprzedawca, powinien wywiązać się z zobowiązań. Jeśli nie – zainstaluj z dyskietki obsługę CD–ROM, a następnie system Windows z płyty CD.
- Może się również zdarzyć, że Windows w czasie uruchamiania „zawiesza się". W tej sytuacji pomocny może się okazać tryb bezpiecznego uruchamiania.
- Przy „zawieszonym" ekranie wciskasz na komputerze przycisk Reset (jeśli go nie masz, lub nie działa, wyłącz i ponownie włącz komputer). Poczekaj do ukazania się napisu „Uruchamiam Windows" i naciśnij klawisz „F4". Wybierz tryb bezpiecznego uruchamiania i wciśnij [Enter]. Windows wystartuje z minimalnymi ustawieniami, obsługą myszy oraz w trybie graficznym VGA 640x480.
- Kliknij na pulpicie prawym przyciskiem myszy i wybierz z listy „Właściwości". Na zakładce „Ustawienia" przy „Obszarze ekranu" ustaw 640x480 pikseli i zapamiętaj te ustawienia naciskając „OK".
- Uruchom ponownie komputer i spróbuj ustawić wyższe rozdzielczości ekranu: 800x600 czy 1024x768 pikseli.



By zmienić rozdzielczość ekranu, wybierasz „Właściwości – Ustawienia"

2. Brak dźwięku?

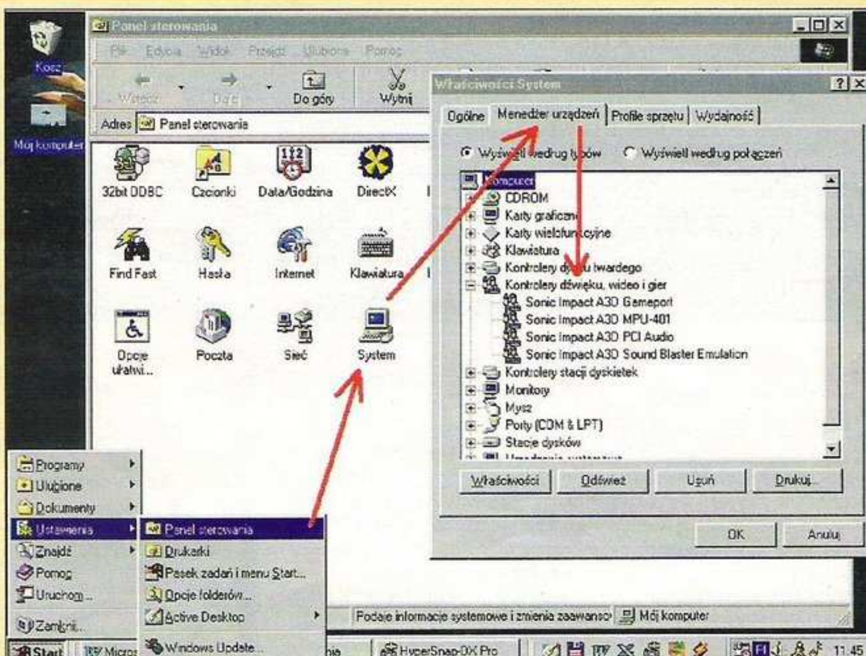
Wiele części komputerowych, jak choćby karta dźwiękowa, potrzebuje sterowników Windows, które powinien dostarczyć producent. Jeśli sterowniki takie nie są zainstalowane, karta może źle funkcjonować lub wręcz w ogóle nie działać.

● Czy tak właśnie jest dowiesz się z „Menedżera urządzeń" w „Panelu sterowania – System" (kliknij prawym przyciskiem myszy na „Mój Komputer" i wybierz „Właściwości"). Błędne ustawienia będą zaznaczone wykrzyknikiem, a nierozpoznane – znakiem zapytania.

● Kliknij dwukrotnie lewym przyciskiem myszy na nieznanym urządzeniu i na zakładce „Sterownik" wybierz „Aktualizuj sterownik".

● W ukazującym się okienku wybierz „Dalej >". Potem zaznacz opcję „Poszukaj lepszego sterownika niż ten, którego aktualnie używa urządzenie (Zalecane)" i kliknij „Dalej >" co doprowadzi cię do wyboru napędów. Sterowniki otrzymałeś bądź na płycie CD–ROM, bądź na dyskietce. Umieść zatem odpowiedni nośnik w napędzie i zaznacz jego przeszukiwanie (umieszczenie znaczka w krateczce). Dalej postępuj zgodnie z pokazującymi się poleceniami.

● Uwaga: niektóre sterowniki można zainstalować poprzez uruchamianie specjalnych plików, które znajdują się na dyskietce czy płytce ze sterownikami. Sprawdź czy nie ma tam plików o nazwach: install, start, setup, z rozszerzeniem .bat, .exe, .com. Może masz również instrukcję do karty, w której opisany jest sposób jej instalacji.



Strzałki pomogą ci znaleźć informację o statusie zainstalowanych urządzeń. Podczas szukania błędów interesują cię jedynie miejsca ze znakami zapytania i wykrzyknikami

3. Kłopoty z obrazem?

Niekiedy ekran Windows nie wygląda tak, jak powinien. Obraz ucieka w bok, bądź jego wielkość jest nieodpowiednia. Może to być spowodowane faktem, że monitor nie został poprawnie wykryty.

● Kliknij prawym klawiszem myszy na desktopie i wybierz „Właściwości". Następnie na zakładce „Ustawienia" kliknij „Zaawansowane" i na zakładce „Monitor" na opcję „Zmień".

● Podobnie jak przy poradzie dla karty muzycznej korzystamy z „Poszukaj lepszego sterownika niż ten, którego aktualnie używa urządzenie (Zalecane)". Sterownik dla monitora powinieneś znaleźć na dyskietce, bądź na płycie CD–ROM.

● Po przejściu procesu instalacji zgodnie z ukazującymi się na ekranie poleceniami, konieczne będzie ponowne uruchomienie Windows. Jeśli ekran wtedy zawiesi się, oznacza to zbyt wysoką rozdzielczość, bądź częstotliwość odświeżania. Co wtedy zrobić? Radę znajdziesz w drugiej części pierwszego punktu tego artykułu. Częstotliwość odświeżania ustawić można we „Właściwości: Ekran", na zakładce „Ustawienia" pod „Zaawansowane", zakładka „Karta".

● Uwaga: jeśli nie otrzymałeś płyty CD lub dyskietki dla swojego monitora, powinieneś zapytać w sklepie o odpowiedni sterownik. Jeśli bowiem ustawisz w Windows niewłaściwy typ monitora, twoja karta graficzna może uszkodzić monitor.



Jeśli monitor nie został automatycznie rozpoznany, sam możesz wykonać odpowiednie czynności

4. Drukarka strajkuje?

Komputer posiada złącza (porty) szeregowe i równoległe. Jeśli nie są one aktywne, urządzenia takie jak zewnętrzny modem czy drukarka nie będą działały.

● Złącza aktywuje się w BIOSie komputera. Na przykład w Award–BIOS w „Integrated Peripherials" należy wybrać opcję „Enabled". Podobnie rzecz się ma z innymi złączami, takimi jak USB.

● Zmiany w BIOS-ie wymagają jednak pewnego doświadczenia, gdyż niewłaściwe wartości mogą nawet uszkodzić PC. Sprawdź zatem najpierw w instrukcji płyty głównej, w jaki sposób wchodzi się do BIOS-u (przeważnie należy przycisnąć „Del" w czasie startowania komputera). BIOS zwykle jest dokładnie opisany w instrukcji i powinieneś tam znaleźć wszystkie niezbędne informacje.

● Po podłączeniu złącz w BIOS-ie i uruchomieniu komputera, Windows powinien automatycznie zainstalować je w systemie, dzięki czemu będziesz mógł podłączać do nich urządzenia peryferyjne.



Menedżer urządzeń pozwala ci sprawdzić czy złącza zostały uaktywnione. Do portu LPT podłącza się drukarkę, a do złączy COM między innymi modem

5. Gdzie się schowała myszka?

W większości nowych komputerów myszka podłączana jest do złącza PS/2. Identyczne złącze ma również klawiatura i dlatego może się zdarzyć, że omyłkowo podłączono je odwrotnie. Wtedy przy uruchamianiu komputera wyświetlony zostanie komunikat o braku myszki. Nie pozostaje zatem nic innego, jak wyłączyć komputer, zamienić wtyczki i ponownie go uruchomić. Teraz już wszystko powinno dobrze działać.

● Przy okazji: aby zamknąć Windows nie używając myszki, należy nacisnąć na klawiaturze kombinację klawiszy Alt i F4. Następnie kursorami wybrać opcję „Zamknij" i wcisnąć [Enter].

● Czasami, mimo zainstalowanych sterowników, komputer nie reaguje na ruchy myszką. W takiej sytuacji, korzystając z klawiatury, wejdź w „Panel sterowania - System" i po prostu... usuń myszkę. Komputer po restarcie zainstaluje ją na nowo i wszystko powinno wrócić do normy.

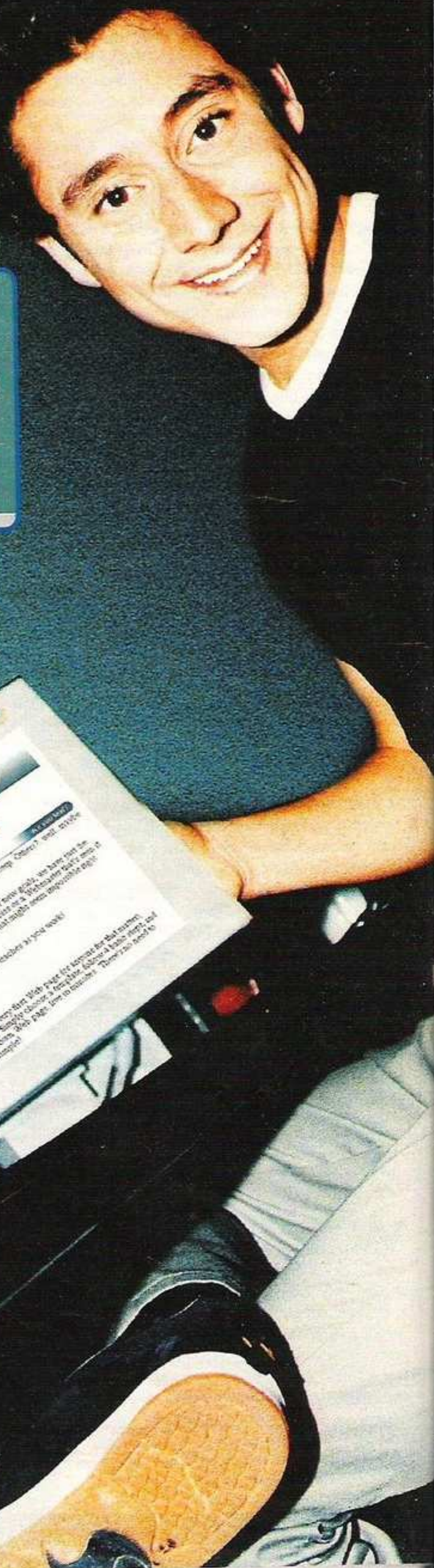


Obecnie mysz podłącza się do złącza PS/2, dzięki czemu zwalnia się dodatkowy port COM

Tekst: André Zurowski · Ilustracje: Horst Kolodziejczyk

JAK ZROB

Posiadanie własnej strony WWW stało się dzisiaj tak popularne jak wizytówki. Szukasz nowych znajomych? Odwiedź ich strony w Sieci! Chcesz innym opowiedzieć o sobie? Przygotuj własną stronę i umieść ją w Internecie! Dzięki nam zajmie ci to tylko parę minut...



NARZĘDZIA MASZ JUŻ POD RĘKĄ...

Jakie narzędzia potrzebne są do zaprojektowania stron WWW? Niezbędny będzie FrontPage Express lub inny edytor stron WWW. FPE jest okrojoną wersją FrontPage – profesjonalnego programu do tworzenia stron WWW. **Jednak jego zaletą jest fakt, że jest instalowany w systemie Windows 95/98 razem z przeglądarką internetową Internet Explorer 4.0 lub nowszą.** Dlatego przy minimalnych nakładach finansowych, korzystając z łatwych w użyciu funkcji FrontPage Express, można tworzyć dosyć ładne strony WWW. Dzięki temu programowi możesz też wstawiać na stronę obrazki stworzone przez siebie lub wybrane z ulubionych kolekcji albo otwierać istniejące strony WWW bezpośrednio z Internetu i oglądać występujące na nich dodatkowe efekty specjalne. **Program FrontPage Express znajdziesz w START / Programy / Internet Explorer / FrontPage Express.** Kiedy uruchomisz program, FPE automatycznie stworzy nowy dokument. Możesz go zamknąć, gdyż nie będzie potrzebny.

Skieruj kursor myszki na górną belkę i utwórz nowy plik. Będziesz miał do wyboru kilka opcji, ale wybierz „Kreator osobistej strony sieci Web". **Uruchomi się wówczas kreator, który zadając ci pytania, będzie automatycznie tworzył stronę WWW.** Kiedy zakończysz pracę z kreatorem, ujrzysz gotową stronę WWW. Co prawda ciągle trochę surową, ale teraz będziesz mógł ozdobić ją dopracowując szatę graficzną.

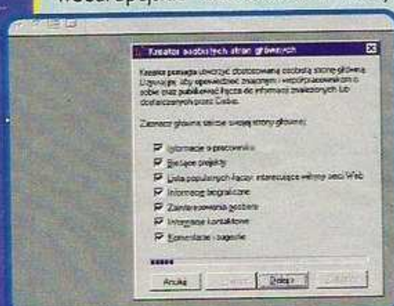


Do stworzenia pierwszej strony WWW wystarczy FrontPage Express

PROSTE ŁATWEGO POCZĄTKI...

Na początku nagraj dokument pod nazwą „index.htm" w nowo utworzonym katalogu, w dowolnym miejscu na swoim komputerze. **Jest to standardowa nazwa strony głównej. Jeśli nazwa będzie inna, witryna nie będzie poprawnie działała w Internecie.** Teraz kiedy masz już prawie gotową stronę, przydałoby się trochę kosmetyki. Klikając prawym przyciskiem myszki w dowolnym miejscu twojego dokumentu, uaktywnisz krótkie menu. Wybierając „Właściwości strony" otwierasz zakładkę, na której znajduje się kilka istotnych informacji dotyczących strony. Przede wszystkim wpisz nazwę strony, następnie w dolnej części, w rozwijanym menu, należy zmienić kodowanie liter na Środkowoeuropejskie ISO 8859-2 i wtedy polskie literki będą miały ogonki (ą, ł, ę, ń). Można tu również zmienić kolor tła lub podstawić jako tło gotowy rysunek. **Pamiętaj! Wszystkie rysunki, które wstawisz na stronie WWW muszą znajdować się w twoim nowo utworzonym katalogu.** Zanim zaczniesz zmieniać właściwości czcionki, musisz zapełnić stronę WWW informacjami.

Nazwy rozdziałów, które stworzyłeś wcześniej, można dowolnie zmieniać w zależności od potrzeby. Kiedy już zdecydujesz się jak je nazwać, zajmij się wypełnieniem rozdziałów informacjami. Gotowy tekst możesz potem dowolnie przekształcać i modelować. Zmiana czcionki, jej koloru, kształtu, stylu lub dodanie dodatkowych efektów, jest bardzo proste i daje fantastyczne efekty.



Kreator przeprowadzi cię przez cały proces tworzenia strony WWW



Możesz użyć każdej czcionki dostępnej w Windows. A więc – do dzieła!

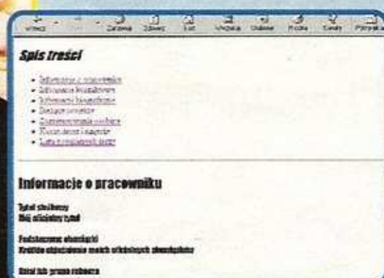
IĆ STRONĘ WWW?

OSTATNIE POPRAWKI I...

W górnej części ekranu znajduje się belka z ikonkami – należy się z nią zapoznać, ponieważ znajdują się tam podstawowe narzędzia do projektowania strony WWW. **Połowa z nich przypomina ikonki z edytora tekstu Microsoft Word z pakietu Microsoft Office, dlatego jeśli znasz choć trochę ten program, nie będziesz miał problemów z FrontPage Express.** Po najechaniu kursorem myszki na pasek z ikonkami wyświetli się nazwa i funkcja ikony. Jeżeli w dalszym ciągu nie będziesz pewien do czego ona służy, zawsze można użyć pomocy, w której opisano funkcje i zasady działania poszczególnych narzędzi. **Kiedy dopieścisz wszystkie małe i duże elementy twojej nowej strony, powstanie gotowa witryna internetowa, którą możesz otworzyć i obejrzeć w przeglądarce oraz zobaczyć efekt końcowy.** W tym celu otwórz katalog, w którym zapisałeś stronę „index.htm", najedź kursorem myszki na dokument i kliknij dwukrotnie. Wówczas zobaczysz swoją stronę WWW w przeglądarce. **Dopiero teraz będziesz mógł podziwiać działanie niektórych efektów, ponieważ w programie do tworzenia witryn są one niewidoczne.** Wszystkie linki, czyli odnośniki do innych stron WWW, podświetlone są na niebiesko (można to zmienić). Kiedy najedziesz na nie myszką, kursor zmieni się w pięść, która oznacza, że link jest aktywny i po jego kliknięciu otworzy się inny rozdział strony WWW. Zapoznaj się dokładnie ze strukturą strony i jeżeli stwierdzisz, że coś wymaga poprawek, po prostu otwórz „index.htm" w programie FPE i zmień to. **Gratulacje! Twoja strona jest gotowa.** Teraz połącz się z Internetem i wejdź na jedną ze stron, która udostępnia miejsce na serwerach za darmo. Może to być na przykład „http://kki.net.pl". Jeśli wpiszesz w wyszukiwarce hasło „darmowe konta", wyświetli ci się lista serwerów, na których możesz umieścić swoją stronę WWW. W każdym takim miejscu znajdziesz szczegółowe informacje, krok po kroku objaśniające, jak umieścić nowo powstałą stronę w Sieci.



Pamiętaj, aby główna strona WWW nazywała się index.htm



Hurra! Masz swoją pierwszą stronę!



Po zakończeniu pracy nie zapomnij zapisać stworzonych stron na dysku, gdyż inaczej cała praca pójdzie na marne

Tekst: Piotr „Młynek" Młyński, Zdjęcia: Roman Job

CO DALEJ?

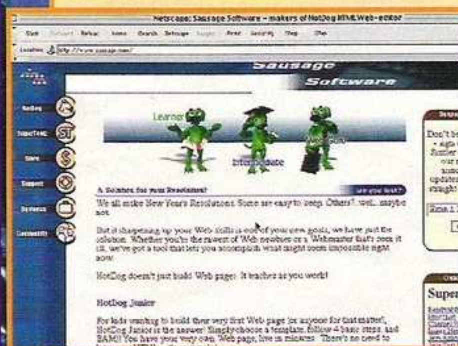
FrontPage Express i Netscape Composer (pochodzący z pakietu Netscape) są darmowymi programami do projektowania stron WWW i zawierają tylko podstawowe narzędzia. Jeżeli zachęciliśmy cię do zaprojektowania własnej strony i spodobało ci się to, powinieneś zapoznać się z możliwościami profesjonalnego oprogramowania dostępnego w sklepach, np. Adobe GoLive, FrontPage 2000. Programów do tworzenia stron jest bardzo wiele. Zasada ich działania jest podobna, a projektowanie przy ich pomocy nawet jeszcze prostsze. Wynika to z tego, że profesjonalne programy posiadają biblioteki z gotowymi projektami stron i poszczególnych elementów, np. przycisków, animacji i obrazków. Przy pomocy takich programów zrobienie strony jest bardzo proste.

SKARBY Z SIECI

Jeśli masz dostęp do Internetu, możesz znaleźć tam wiele programów przydatnych do robienia stron WWW. Część z nich dostępna jest za darmo. **Poza tym na wielu serwerach znajdują się biblioteki specjalnie przygotowanych obrazków, dźwięków lub nawet wzory całych stron.** Z tych wszystkich skarbów możesz korzystać budując swoje własne strony. Obok znajdziesz kilka adresów, od których możesz zacząć poszukiwania potrzebnych ci elementów w Sieci.



Jeśli szukasz innych programów do tworzenia stron WWW, zajrzyj na http://tucows.it.pw.edu.pl



A tu znajdziesz Hot Doga... – jeden z lepszych edytorów WWW (http://www.sausage.com)



Coś dla zawodowców. Program Adobe GoLive to potężne narzędzie! (http://www.adobe.com)

HAKERZY

Hakerzy pojawili się razem z komputerową rewolucją i wykorzystując swoją wiedzę oraz nieprzeciętne zdolności szybko zaczęli siać postrach

Prawda i Mity

Hakerzy są ostatnio równie modnym tematem, jak sam Internet. Często ludzie ci przedstawiani są jako symbol zagrożenia, jakie niesie Sieć i skomputeryzowanie życia społeczeństwa.

Na tworzenie mitu hakera duży wpływ mają także filmy, które przedstawiają go jako genialnego młodego romantyka, występującego przeciwko nudnej i uporządkowanej rzeczywistości. **Hasło haker wielu osobom kojarzy się też z przemysłowymi terrorystami, którzy niszczą systemy i kradną pieniądze z kont banków.** Skąd taka opinia? Zapracowali na nią m.in. sławni hakerzy, którzy przerabiali witryny internetowe znanych firm i instytucji. Jedną z ofiar takich działań padła także witryna polskiego Centrum Informacyjnego Rządu, z której można było połączyć się ze stroną „Playboya"...

KORZENIE HAKERA

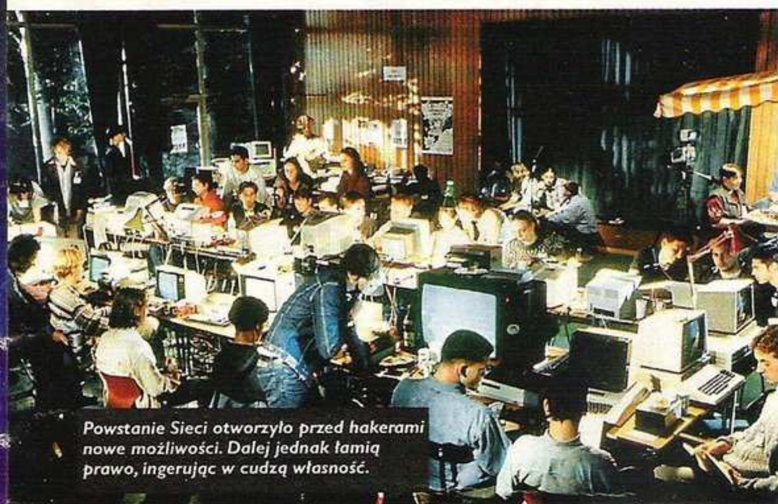
Same słowo haker wywodzi się z angielskiego, gdzie oznacza człowieka karczującego korzenie. Nie widzisz związku z komputerowymi piratami? Po prostu praca w obu zawodach jest równie żmud-

Oto zdjęcie z pokazu sztuki hakerstwa, który odbył się na jednym z targów sprzętu komputerowego. Jak widać, hakerzy to zwyczajni ludzie

Prawo i hakerzy

Polskie prawo na razie jest stosunkowo łagodne dla hakerów. Za podłączenie się do sieci komputerowej bez upoważnienia lub za łamanie zabezpieczeń grożą 2 lata więzienia. Jednak za podobne przestępstwo, związane ze szpiegostwem na rzecz innego państwa, grozi nawet 8 lat! Karę do 3 lat pozbawienia wolności można otrzymać zaś za niszczenie lub usuwanie danych. Dla porównania w USA za takie same przestępstwa można dostać 5 lat, a za internetowe szpiegostwo nawet 10! Kara ta może zostać podwojona, jeśli oskarżony był już kiedyś karany za podobne przestępstwa.

Myślisz, że prawo w USA jest bardzo surowe? Zdecydowanie nie opłaca się być hakerem dopiero w Chinach. Dwaj ryzykanci, których złapano na włamaniu do Banku Komercyjnego Chin, zostali bowiem skazani na karę śmierci, którą wykonano!


Powstanie Sieci otworzyło przed hakerami nowe możliwości. Dalej jednak łamią prawo, ingerując w cudzą własność.

na i mozolna. Właściwie nie istnieje dokładna definicja, określająca kim jest haker. **Wszyscy zgodni są co do jednego: hakerzy to ludzie, włamujący się do systemów komputerowych.** Ta część ich działalności jest najbardziej znana, ale nie ograniczają się oni tylko do samych włamań, dlatego za najtrafniejszą uważana jest definicja zawarta w słowniku Longmana: „haker to ktoś, kto jest w stanie wykorzystać lub modyfikować informacje zgromadzone w cudzych komputerach".

GWIZDKI I INTERNET

Mówi się, że hakerów stworzyła Sieć. Pojawili się oni jednak w Stanach Zjednoczonych już pod koniec lat 70, kiedy jeszcze nie istniał Internet, a komputery zupełnie nie przypominały obecnych cudów techniki. **Wtedy właśnie John Draper odkrył, że gwizdki dołączane do pudełek chrupek Captain Crunch wydają dźwięki o częstotliwości 2600 Hz, która jest używana przez centrale telefoniczne do przełączania rozmów.** W ten sposób przed pierwszymi hakerami stanął otworem świat darmowych połączeń. W latach 80, wraz z przejściem central na systemy cyfrowe i utworzeniem ARPAnetu – protoplasty Internetu, pojawiły się nowe i ekscytujące wyzwania. **Połączenie świata pajęczyną Internetu umożliwiło globalną komunikację i w zasadzie nieograniczone możliwości wyszukiwania błędów i luk w systemach komputerowych.** Powstały pierwsze BBS (Bulletin Board System), tablice informacyjne, dzięki którym przy pomocy modemu można było wymieniać informacje, oraz magazyny hakerskie, takie jak „2600" czy „Phcrack".

Obecnie hakerzy stali się naprawdę popularni i często budzą strach, zwłaszcza wśród administratorów Sieci. Mimo że ich celem jest często tylko zmierzenie się z samym sobą i sprawdzenie własnych możliwości, to zawsze jednak naruszanie cudzej własności jest przestępstwem. Oczywiście innym tematem są działania tzw. krakerów (ang. craker - dziadek do orzechów, tłuczka), czyli elektronicznych wandali, których celem jest niszczenie systemów i włamywanie się w celu kradzieży informacji.


Oto ujęcie z filmu o hakerach. Tak naprawdę wirtualnego włamywacza za rękę nie złapiesz, ale możesz zlokalizować jego komputer

Najsłynniejsi hakerzy

JOHN DRAPER – pseudonim Captain Crunch – praojciec wszystkich hakerów. To on odkrył, że gwizdek dołączany do chrupek umożliwia darmowe połączenia telefoniczne.

KEVIN MITNICK – Guru hakerów. Popełnił jeden błąd: włamał się do komputera Shimomury. Wielokrotnie leczony z uzależnienia komputerowego, obecnie odsiaduje wyrok za liczne straty spowodowane swoją działalnością.

TSUTOMU SHIMOMURA – Niegdyś haker, obecnie światowej klasy ekspert w dziedzinie zabezpieczeń. To on namierzył Mitnicka.

ANTHONY ZBOLARSKY – z pochodzenia Polak. Odsiadując wyrok za nielegalne rozprowadzanie Nintendo, włamał się (z więzienia!) do komputera Pentagonu.

ROBERT TAPPMAN MORIS – napisał program, łamiący kody zabezpieczeń kont osobistych na Uniwersytecie w Berkeley i przez to spowodował spore zamieszanie w całych Stanach oraz straty przekraczające 200 tys. dolarów.

EHUD TENENBAUM – pseudonim Analyzer – ma 18 lat i pochodzi z Izraela. Należy do grupy Enforces, która specjalizuje się we włamaniach do rządowych serwerów.

SUSAN THUNDER – jedyna kobieta w tym towarzystwie. W życiu miała dwie namiętności: komputery i systemy Pentagonu!

KEVIN POULSEN – specjalista od połączeń telefonicznych, przejmując linie stacji radiowych „wygrał" między innymi dwa Porsche i wycieczkę na Hawaje.

WŁADIMIR LEWIN – Rosjanin, w 1994 roku przelał 11 mln. dolarów z siedziby Citibanku w Nowym Jorku na fikcyjne konta w Finlandii i Izraelu. W ten sposób pobił swoisty rekord.

WYWIAD

Hakerzy w Polsce nie mają czasu

Z Michałem Kołodziejczykiem, specjalistą d/s bezpieczeństwa systemów komputerowych, rozmawia Rafał Werczyński



KOGO MOŻNA NAZWAĆ HAKEREM?

Jedynym osiągnięciem wielu osób, podających się za hakerów, jest ściągnięcie z Internetu oprogramowania, pozwalającego włamać się na dowolny system, czy innego programu lub gry. Dokonać tego może jednak każdy, kto choć trochę zna angielski i ma dostęp do Internetu. W Sieci z łatwością można znaleźć przecież specjalne programy i szczegółowe opisy takich sztuczek. Prawdziwy haker jest wybitnym fachowcem i do wszystkiego dochodzi sam. Przed włamaniem się do konkretnego systemu, miesiącami bada jego „dziury" na własnym komputerze. Włamań nie dokonuje z chęci zysku, tylko z pobudek czysto ambicjonalnych. Haking to swoisty pojedynek intelektów.

CZY W POLSCE JEST WIELU HAKERÓW?

W Polsce jest wielu tzw. potencjalnych hakerów – ludzi, którzy posiadają olbrzymią wiedzę fachową i bez przeszkód mogą ją wykorzystać jako hakerzy. Jednak bardzo często pracują oni w dużych firmach komputerowych i najzwyczajniej nie mają czasu na haking. A jak już mówiłem: „prawdziwe włamywanie" nie jest zajęciem dochodowym, gdyż przeprowadza się je tylko w celu udowodnienia własnej wyższości intelektualnej.

JAK OCENIASZ ZABEZPIECZENIA POLSKICH SYSTEMÓW KOMPUTEROWYCH PRZED WŁAMANIAMI?

Niestety, w Polsce panuje olbrzymia ignorancja tego rodzaju zagrożeń. Większość firm, nawet tych dużych, zatrudnia niewystarczającą ilość administratorów. Normalnie administratorów jest kilku, kilkunastu, ew. kilkudziesięciu. Ich zadaniem jest stały nadzór nad systemem oraz zapewnienie ciągłej pracy i aktualizacja systemu albo programów. Występuje podział na administratorów sieci (osprzęt sieciowy, przydzielanie adresów), administratorów serwerów, administratorów baz danych, administratorów aplikacji, a w końcu specjalistów od bezpieczeństwa. W Polsce mamy bardzo ubogą infrastrukturę komputerową, szczególnie jeśli chodzi o placówki państwowe i publiczne, które nie są obecne w Sieci. W USA czy krajach Unii Europejskiej wszystkie potężne firmy, banki, wojsko czy policja są ze sobą połączone w celu wymiany danych. Tam też znajduje się tzw. „żywy pieniądz", który przyciąga ludzi, działających wbrew regułom, co stanowi duży problem. W Polsce – póki co – można tylko włamywać się na serwery internetowe.

JAKIE BYŁY NAJWIĘKSZE WŁAMANIA DOKONANE W NASZYM KRAJU?

Najsłynniejsze były ataki na serwery NASK, Centrum Informacji Rządu i TPSA. Wszystkie polegały na podmianie oficjalnej strony WWW. Takie włamania, choć spektakularne, są bardzo proste i nie tak groźne jak ataki na bazy danych firm, banków czy urzędów. Dlatego też nigdy nie wyciągnięto sankcji wobec ich sprawców.

CZY HAKING MA PRZYSZŁOŚĆ W POLSCE?

Zapewne będzie coraz więcej wybitnych fachowców w dziedzinie systemów operacyjnych i zabezpieczeń. Mam tu na myśli wszystkie te dzieciaki, które dziś niemalże od przedszkola buszują po Internecie. Dzisiaj haking jako taki, nie stanowi jeszcze w Polsce poważnego problemu, gdyż jego skutki są niezbyt groźne. Problem zacznie się wtedy, gdy przez Sieć „popłyną" pieniądze i dane wagi państwowej. Wtedy na pewno pojawi się wielu pseudohakerów, pracujących na rzecz różnych grup przestępczych. Przecież dużo bezpieczniej jest okraść bank, siedząc wygodnie w fotelu, niż wtargnąć do pilnie strzeżonego budynku, gdzie kręcą się dziesiątki osób, i wywieźć pieniądze ciężarówką.

Tekst: Krzysztof Adamczyk, Rafał Werczyński Zdjęcia: dpa, Heinrich Hugendubel Verlag

GRY rządzą w Hollywood

Jeden z głównych bohaterów filmu TOY STORY, od fioletowych stóp aż do okrągłej głowy, zrobiony jest na komputerze i prezentuje się wręcz rewelacyjnie

Specjaliści od filmów w Hollywood od lat kierują się jedną żelazną zasadą. Zajmują się tylko tym, co może szybko odnieść sukces i przynieść duże pieniądze. Niedawno odkryli nową inspirację: gry komputerowe

Dzisiaj za zupełnie normalne przyjmuje się, że nowa dziewczyna takiej postaci, jak James Bond (Christmas w „Świat to za Mało"), wygląda jak żywe uosobienie Lary Croft z TOMB RAIDER. Także jeden z największych kasowych przebojów poprzedniego roku, MATRIX, niezmiernie przypomina grę akcji. Obecnie świat filmu czerpie natchnienie również z gier komputerowych. Jednak droga na szczyt w Hollywood nie była łatwa. Przykład pierwszych filmów, które poruszały temat komputerów, świadczył o zupełnym niezrozumieniu tego nowego trendu. Komputery uważane były za zagrożenie, za inteligentne maszyny, które łatwo mogą wyrwać się spod kontroli słabego człowieka. Najlepszym przykładem takiego sposobu myślenia były „Gry Wojenne" z 1983 roku. Komputer był w nich przedstawiony jako zagrożenie dla ludzkości, które udało się powstrzymać tylko dzięki potędze ludzkiego umysłu (czyli grze w kółko i krzyżyk...). Wtedy jeszcze nikomu się chyba nie śniło, żeby zrobić film oparty na grze komputerowej. Władcy Hollywood z dystansem odnosili się do dopiero rozkwitającego przemysłu związanego z grami. Na ich stosunek na pewno duży wpływ miał niski stopień rozwoju rynku gier komputerowych. Sporo czasu musiało minąć zanim nie tylko chcieli robić filmy, związane tematycznie z takimi produktami, ale również nauczyli się, w jaki odpowiedni sposób podchodzić do tego tematu. Podobno niedługo ma być nakręcony przebój akcji DUKE NUKEM 3D. Oto jak daleko zaszły gry komputerowe...

Gry wojenne

To pierwszy ważny film, w którym producenci z Hollywood dostrzegają świat komputerów. Został on nakręcony z dużym rozmachem – samo wybudowanie instalacji w bazie wojskowej kosztowało ponad milion dolarów. W filmie poznajemy historię nastoletniego hakera, który przy pomocy modemu nieświadomie włamuje się do centralnego komputera wojskowego. Niewinna na pierwszy rzut oka zabawa nieomal nie kończy się tragicznie – komputer podejmuje działania, które mogą rozpętać wojnę atomową. Do historii przeszła finałowa scena z filmu, w której główny bohater gra z komputerem w kółko i krzyżyk. GW odniosły niespodziewany sukces, ale upłynęło jeszcze dużo czasu, zanim Hollywood chciało wykorzystać grę, jako temat dla swojego filmu.

Super Mario Bros.

Dopiero dziesięć lat po sukcesie „Gier wojennych", producenci postanawiają pójść krok dalej! Powstaje film oparty na wydanej na wiele platform sławnej serii o Braciach Mario. Już sama taka decyzja była dużym sukcesem, jednak produceni odnieśli się do całego projektu niezbyt poważnie. Film miał banalną i niezbyt spójną fabułę. Jego zaletą miała być bardzo kolorowa scenografia (jakby żywcem przeniesiona z ekranu monitora) oraz obecność sympatycznych hydraulików, braci Mario. Niestety, film, którego fabuła ograniczała się głównie do przedstawienia wędrówek bohaterów po różnych światach, naszpikowanych ludźmi-dinozaurami, nie mógł godnie reprezentować gatunku. Eksperyment z taką ekranizacją gry nie mógł na razie podbić serc widzów.


W roli jednego z braci hydraulików wystąpił Bob Hoskins


Dobrana para wypadła fatalnie w kiepskim filmie klasy Z. Prawdziwa tragedia

Street Fighter

Kiedy rok po przygodach wesołych hydraulików powstał film oparty na jednej ze słynniejszych serii bijatyk, mogło się wydawać, że producenci i reżyserzy wyciągnęli wnioski ze swoich błędów. Nic bardziej mylnego. „Uliczny Wojownik" stał na jeszcze bardziej niż żenującym poziomie. Scenariusz był prosty, żeby nie powiedzieć prostacki, a chyba jedyną jego silną stroną mogło być zaangażowanie znanych gwiazd. Skupiono się jednak na ilości, a nie jakości i bez zastanowienia rozdano role. Tak więc Jean Cloud Van – Damme objął dowodzenie nad grupą wojskowych, piosenkarka Kylie Minogue została przebrana w obcisły kostium i ucharakteryzowana na kobietę–dziecko, a głównym złym bohaterem został Raul Julia, który w finałowej walce udawał latanie po ścianach. Twórców zgubiło lekceważące podejście do gier i graczy. Uważano chyba, że skoro ktoś gra w gry komputerowe to zadowoli się kiczowatym filmem, nawiązującym do tematyki znanej z gier.

Film jak gra? Bardzo chętnie!

Zapraszamy specjalistów od gier do nas

Hej! A może te gry mogą jednak przynosić pieniądze?

Gdyby tak spróbować?

Komputer stanowi zagrożenie


Trójka głównych bohaterów musiała wystąpić w Śmiertelnym Turnieju

Mortal Kombat

Po kompletnym niepowodzeniu filmu opartego na grze Street Fighter, producenci z Hollywood postanowili naprawić swój błąd. Powstała najsłynniejsza w historii filmów opartych na grach komputerowych superprodukcja. Tym razem zabrano się do pracy w pełni profesjonalnie i zastosowano wszystkie zabiegi, jakie Hollywood wykorzystuje do seryjnego produkowania filmowych hitów. Film pochłonął kilkanaście milionów dolarów, a w roli boga Rayden'a wystąpił sam Chrisopher Lambert (znany z „Nieśmiertelnego"). Specjalnie do filmu opracowano kombinacje ciosów i uników, które nigdy nie zostały wykorzystane w innych produkcjach tego typu. Fabuła nie była zbytnio skomplikowana, ale bardzo dobrze pasowała do tematyki znanej z gry. Film odniósł duży sukces i doczekał się nawet kontynuacji. W ten sposób gry triumfalnie wkroczyły do Hollywood.

Toy Story

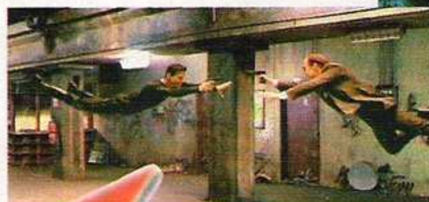
Wspaniały film, który w całości został zrobiony na komputerach. Jego twórcy wcześniej pracowali zresztą przy powstawaniu gry „Heart Of Darkness" i zostali zauważeni przez władców z Fabryki Snów na jednych z targów gier komputerowych. Otrzymali bardzo atrakcyjną ofertę pracy i tak znaleźli się w Hollywood. Stworzyli wspaniały film, który ma w sobie wiele z gry komputerowej. Producenci jednak i tym razem nie zaniedbali środków ostrożności. Główny bohater, kowboj Chudy, mówił np. głosem samego Toma Hanksa („Forest Gump"). Zabawkowi bohaterowie, stworzeni dzięki pracy programistów podbili serca wielu widzów. Tym razem okazało się, że ludzie, pracujący przy powstawaniu gier komputerowych dorównują magikom z Fabryki Snów.


Przygody zabawek mogły mieć także dramatyczny charakter, np. podczas przeprawy przez ulicę

Wing Commander

Kolejny przykład całkiem udanej filmowej interpretacji słynnej serii gier. Jako reżysera zatrudniono nawet twórcę komputerowego przeboju, Chrisa Robertsa! Fabuła była dosyć typowa – inwazji kosmitów przeciwstawiła się trójka młodych pilotów z międzygwiezdnego szwadronu. Film okraszono świetnymi efektami specjalnymi. Już na pierwszy rzut oka można było zauważyć, jak bardzo zmieniło się podejście producentów do tematu gier komputerowych. W końcu zrozumiano, że gracze komputerowi chętnie pójdą na film, zrobiony na podstawie gry, ale tylko wtedy, kiedy zostaną potraktowani jako inteligentna i wymagająca widownia.


WING COMMANDER to historia o miłości, przyjaźni i poświęceniu

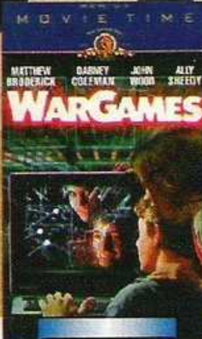

MATRIX, który przypominał grę akcji, pełen był efektów specjalnych

Matrix

Jak dotąd ukoronowanie kariery gier w Hollywood. Film ten nie powstał wprawdzie na podstawie żadnej z gier, ale zawiera w sobie mnóstwo elementów, charkterystycznych dla takich produktów. Duzo efektów specjalnych, sceny jakby rodem z gry akcji oraz charakterystyczna fabuła MATRIXA świadczą o tym, że Hollywood już na stałe przyjęło pewien schemat znany z gier komputerowych. Okazało się, że świetnie sprzedaje się nie tyle pomysł dokładnego sfilmowania gry, ale wykorzystanie charakterystycznego klimatu dla takich produkcji. Główny bohater filmu Neo, grany przez Keanu Reeves, jest zresztą hakerem. Film jest też symbolem zmian, jakie dokonały się w stosunkach kino– gry przez ponad 17 lat od czasu GIER WOJENNYCH.




W MORTAL KOMBAT w głównej roli wystąpili nie aktorzy, ale wspaniale przygotowane sceny walk na Wielkim Turnieju





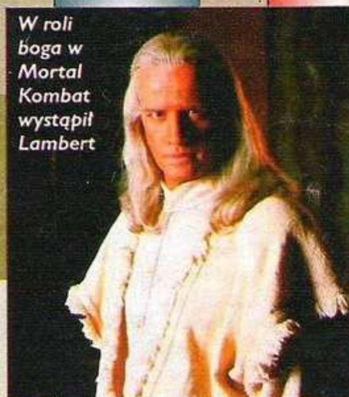








Gry wojenne – 1983
Super Mario Bross – 1993
Street Fighter – 1994
Mortal Kombat – 1995
Toy Story – 1997
Wing Commander – 1999
Matrix – 1999


W roli boga w Mortal Kombat wystąpił Lambert

Tekst: Rafał Werczyński
Zdjęcia: Archiwum Wydawnictwa Bauer, Warner Bros, Imperial, Vision

Nowy konkurent Lary

W pierwszym numerze CLICKA! pisaliśmy o wirtualnych idolach: Igorze z programu „W Sieci" i japońskiej Kyoko Date. Do tego grona dołączył też teraz Leo

Najnowsza wirtualna gwiazda firmy Nike przeżywa niesamowite przygody, w których nie brakuje nawet spotkania z Obcymi i przytulania się do Lary Croft

Najmłodszy członek grupy wirtualnych idoli został stworzony specjalnie do najnowszej reklamy firmy NIKE (w telewizji od 8 marca). Reklamuje on wprawdzie buty Nike Air Cross Trainer 2, ale niewiele ma wspólnego z innymi bohaterami znanych reklam. Po pierwsze jest stworzony na komputerze. Po drugie dokładnie zadbano o jego życiorys, opracowując wszystkie istotne fakty. Dzięki temu wydaje się, że Leo to kolega z podwórka, a nie niedostępny bohater z telewizji.

Leo Take ma 17 lat i jest deskorolkowcem z innej Galaktyki, który obecnie mieszka w Marsylii (na Ziemi...). Jest typowym przykładem młodego człowieka nowego wieku. Jego głównym hobby jest jazda na deskorolce, ale odnosi sukcesy także w innych dziedzinach sportu. Jest przede wszystkim niezmiernie pewny siebie i nie ma najmniejszego poczucia respektu wobec gwiazd (a przynajmniej tych ziemskich). W reklamówce Leo wyzywa na pojedynek kilku najbardziej znanych sportowców. Wygrywa z Ronaldo, Jordanem i Agassim. Umyka przed inwazją Obcych i przeszkadza w walce samej Larze Croft! Co więcej, podczas spotkania z Larą przytula się do niej mocniej niż jakikolwiek inny mężczyzna do tej pory (i uchodzi mu to płazem!).

Leo jest najlepszym przykładem na to, jakiego znaczenia nabiera w dzisiejszym świecie wirtualna rzeczywistość. Twórcy reklamy woleli wybrać do niej komputerowo stworzonego chłopaka, niż dalej korzystać z pomocy wielkich gwiazd sportu. Co więcej, pozwolili mu pokonać Najlepszych z Największych. Wygląda też na to, że Leo nie zakończy swojej kariery tylko w reklamie telewizyjnej. Jego matczyna firma, Nike, na pewno doskonale zajmie się promocją „zdolnego" chłopaka. Gorączka, dotycząca Leo zaczęła się już pierwszego dnia prezentowania reklamy w Sieci.

Co dalej? Leo ma wiele planów. Oczywiście jest w nich wygranie intergalaktycznych mistrzostw w jeździe na desce. Ciekawe tylko, czy myślał o wystąpieniu z Larą w grze komputerowej. W końcu świetnie się rozumieli...

Życiorys Leo



- Leo Taku ma 17 lat, obecnie mieszka we Francji, ale pochodzi z zupełnie innej Galaktyki!
- Urodził się w Mapleton, mieście ciągle zagrożonym przez naloty bombowe. Kiedy miał 11 lat przeprowadził się razem z siostrą i rodzicami do Sim City, miasta, w którym ataki gangów były na porządku dziennym. Dlatego też zaczął trenować karate i zdobył czarny pas
- Uwielbia prawie wszystkie sporty, oprócz golfa i wyścigów, których wręcz nie cierpi. Zanim zmierzył się w reklamówce Nike z najlepszymi odniósł już całkiem sporo sukcesów. Był m.in. kapitanem szkolnej drużyny koszykówki i startował w Intergalaktycznych Mistrzostwach Szkół w snowboardzie
- Jego ulubionym sportem jest jednak jazda na deskorolce, na której zaczął szaleć już w wieku sześciu lat
- Leo jest także miłośnikiem Internetu, dzięki któremu znalazł sporo nowych przyjaciół i postanowił przenieść się na Ziemię, do stolicy deskorolki, czyli Marsylii
- Twierdzi, że wystąpienie w reklamówce Nike razem z największymi gwiazdami nie przewróciło mu w głowie. Zobaczymy, czy to prawda

Leo nie ma bynajmniej szacunku dla sławnych nazwisk. Pokonał Michaela Jordana, Ronaldo i Andre Agassiego, oczywiście na arenach sportowych

Pojedynek z gwiazdami



Leo jest bardzo dobrym deskorolkowcem i każdą wolną chwilę spędza na ćwiczeniu podniebnych ewolucji. W końcu zawody już blisko



Wyskoki i powietrzne akrobacje nie są dla niego żadnym problemem. W końcu w zdrowym ciele zdrowy duch



Ups, chyba tym razem akrobacje w parku skończyły się niezbyt dobrze. Leo wskoczył tak wysoko, że...



...znalazł się na boisku w czasie meczu Brazylia–Holandia, oko w oko z samym Ronaldo!



Sytuacja była trudna, ale Leo dał sobie z nią świetnie radę. Zdobył gola, ale piłka przebiła się przez ziemię!



W ten sposób Leo znalazł się w pojedynku sam na sam z Michaelem Jordanem. Nie było łatwo...



Nie w końcu kto powiedział, że takie gwiazdy jak Jordan nie mają sobie równych. Jest przecież Leo...



Po udanym meczu kosza Leo spróbował jeszcze swoich sił w tenisie. Sampras wygląda na zdziwionego wynikiem spotkania



Całe towarzystwo za plecami Leo to wszyscy gwiazdorzy, z którymi wygrał...

CROSS TRAINING

KONKURS Z LEO

...GDY UWAŻASZ, ŻE JEDEN SPORT TO ZA MAŁO

WYBIERZ SWOJEGO PRZECIWNIKA

Wymień dyscypliny sportu oraz nazwiska sportowców, których LEO spotkał w swoim wirtualnym świecie.

Odpowiedzi nadsyłajcie na kartkach pocztowych do dnia 03 III 2000 r. na adres redakcji CLICK! z kuponem *„KONKURS Z LEO"* ze str. 62

Wśrod czytelników, którzy udzielą prawidłowej odpowiedzi, rozlosujemy 10 bonów towarowych o wartości 200 zł każdy, uprawniających do zakupu towarów firmy NIKE we wskazanych sklepach na terenie całego kraju. Dodatkowo rozlosujemy 10 płyt CD z muzyką, której najchętniej słucha LEO!

NIE PRZEGAP OKAZJI!

www.leoxt.com

JUST DO IT

Tekst: Aleksandra „Krapik" Cwalina, Zdjęcia: Nike

FUN

ŻARTY

Jak poznać, że na komputerze pracowała osoba, nie znająca komputera? To proste, na ekranie pozostały ślady po korektorze...

Czym różnią się kolejne generacje procesorów? Są o 25% wydajniejsze, o 67% droższe, starzeją się 4 razy szybciej i w 98% wymagają gruntownej przebudowy całego komputera...

Jeśli uważasz, że twój komputer jest przestarzały, wykonaj następujące czynności:
1. Usuń połowę pamięci
2. Podziel dysk twardy na dwie partycje i używaj tylko jednej
3. Zainstaluj najnowszą wersję systemu operacyjnego
4. Pracuj w rozdzielczości 640x480, przy 256 kolorach.
Po tygodniu ustaw wszystko tak, jak było na początku. Nie uważasz, że masz superrakietę?

- Co to jest patch?
- Program usuwający drobne błędy w programie i dodający nowe.
- Co to jest upgrade?
- Program usuwający poważniejsze błędy i dodający nowe, równie uciążliwe.
- A co to jest nowa wersja programu?
- Jest to zmodyfikowany program, zawierający błędy, których nie można było dodać poprzez patch lub upgrade

Kiedy Pentium III jest wolniejsze od 386? Gdy komputer się zawiesi...

- Ile czynności należy wykonać, aby na dyskietkę nagrać plik 256kB?
- Dwie. Włożyć dyskietkę do stacji dysków i skopiować plik.
- A ile czynności trzeba wykonać, aby nagrać na dyskietkę 1359kB?
- Trzy. Wyjąć dyskietkę, włożyć nową i przegrać plik...

Jadą samochodem: programista, inżynier i sprzedawca oprogramowania. Nagle pojazd się zepsuł i stanął na środku drogi. Pasażerowie zaczynają zastanawiać się, co zrobić. Sprzedawca proponuje: zadzwońmy po pomoc drogową. Na to inżynier: lepiej spróbujmy sami to naprawić. A programista z nadzieją w głosie: nie wystarczy wysiąść i wsiąść ponownie?

Pewna pani pyta w sklepie ze sprzętem elektronicznym: „Przepraszam, czy macie może lotnika?". Zdziwiony sprzedawca odpowiada: „Niestety, nie mamy...Ale może ma pani na myśli pilot do telewizora?". „Ojej" zmartwiła się pani „Bo ja jestem taki lajkonik techniczny..."

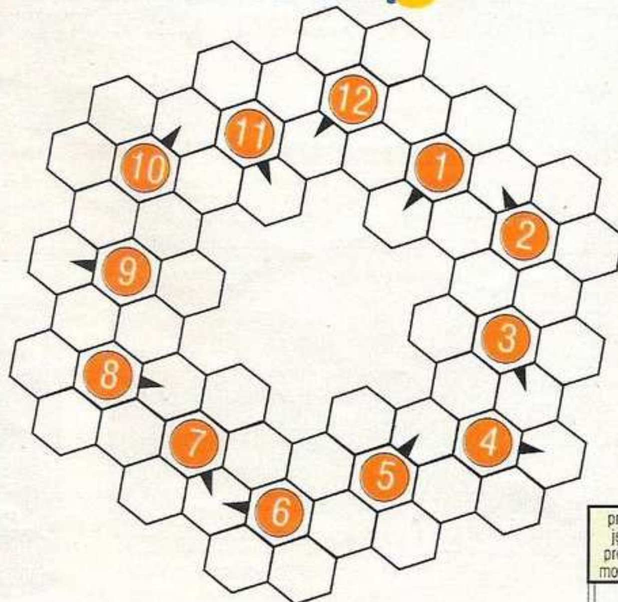
Jak nazywają się zniszczone przez kibiców miejsca na stadionie? -Bad sectory...

2X PIZZA SYNDICATE, WORMS ARMAGEDDON, WARGASM

Nagrody ufundował CD PROJEKT

Mamy nadzieję, że nie miałeś większych problemów z rozwiązaniem krzyżówek z poprzedniego numeru CLICKA! Tym razem przygotowaliśmy nową porcję zabawy i równie atrakcyjne nagrody! Jeżeli poprawnie rozwiążesz przynajmniej jedną krzyżówkę i wyślesz do nas rozwiązanie, być może wygrasz jedną z tych gier. Nagrody rozlosujemy wśród osób, które do 3 III 2000 przyślą kartki pocztowe z rozwiązaniem oraz kuponem ze strony 62.
Nasz adres: CLICK!, Aleja Stanów Zjednoczonych 53, 04-028 Warszawa

WIRÓWKA Z GRĄ



PRAWOSKRĘTNIE:
1) komputerowy leksykon szaradzisty; 2) ostatni człon adresu internetowego; 3) przekształca obraz lub tekst na formę zrozumiałą dla komputera; 4) wskaźnik zmiennej; 5) do redagowania tekstów; 6) komputerowe urządzenie kreślące; 7) serwis internetowy; 8) rodzj wirusa komputerowego; 9) ...WWW; 10) ... Commander; 11) składa komputery; 12) Auguste, francuski malarz i rzeźbiarz, impresjonista.

PANORAMA

ustawienia użytkownika	▼	obraz z pikseli	▼	miasto w Austrii na wschód od Wiednia	▼ 6
▶		9		7	
kruczki sztuki programowania	5	program kompresujący pliki	1	typ kości Amigi	
			▶ 2	▼	4
odmiana krzyżówki	8	typ karty graficznej	▶ 3		
▶					

1	2	3	4	5	6	7	8	9

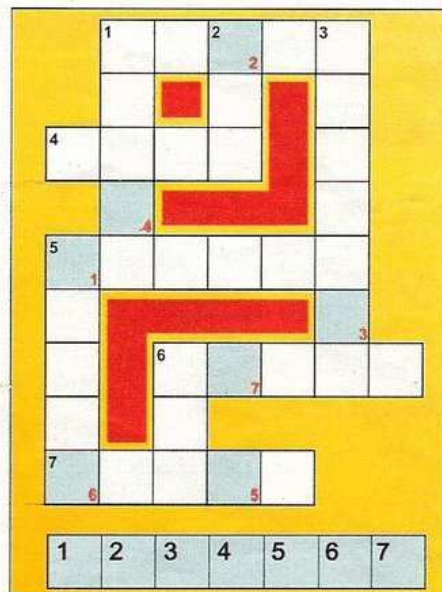
PANORAMA 2

prosty język programowania	▼ 1	język programowania	▼	odmiana węgla brunatnego
▶			5	
bywa komputerowa		struś australijski		Język programowania
▶		▼ 2	3	▼
pochodna amoniaku ▶ / dopływ Dunaju		7		
▶		6	4	

1	2	3	4	5	6	7

TEMATYCZNA

POZIOMO: 1) znana gra komputerowa; 4) rodzaj szybkiej pamięci; 5) język programowania; 6) komputer firmy Commodore; 7) ST lub 800 XL.
PIONOWO: 1) format plików graficznych; 2) pamięć komputera; 3) w nim komputer przechowuje pliki; 5) powtarzany fragment programu; 6) język programowania.



Adaś i pirat Barnaba
podobne obrazki





Oto zdjęcia zrobione przez dwóch turystów na safari. Obie fotki przedstawiają to samo wydarzenie, napaść straszliwego pirata Barnaby na niewinne zwierzątka. Zostały one jednak zrobione różnej klasy aparatami i dlatego różnią się ośmioma szczegółami. Czy zauważyłeś, co zmieniło się na drugim obrazku? Jeżeli nie dasz sobie rady, rozwiązanie znajdziesz na stronie 61.

POŁĄCZENIA

















Gry, gry, gry... Dziesiątki, a może i setki gier. Zazwyczaj wszystkie materiały trzymamy poukładane w teczkach, ale tym razem nastąpił mały wypadek i wszystko się pomieszało. Czy potrafisz nam pomóc i dopasować do siebie zdjęcia z obu kolumn?

Sekrety RÓŻOWEJ PANTERY



Oto kolejny konkurs, w którym możesz sprawdzić swoją wiedzę na temat gry. Tym razem pytania dotyczą HP RÓŻOWEJ PANTERY

1. Jakiego miejsca pilnuje lokaj?
a. toalety we dworze snobów
b. sali balowej w pałacu Śpiącej Panienki
c. lodówki Lorda Pomarańczowej Spinki

2. W jakich państwach pojawia się Różowy?
a. w Rosji (na bardzo mroźnej Syberii)
b. w Polsce (w Tatrach)
c. w Japonii (na dworze Cesarza)

3. Mała Japonka chciała zostać:
a. Magiczną Śpiewaczką Koalą
b. Zaczarowanym Śpioszkiem Morsiem
c. Magiczną Księżniczką Syrenką Ninja

4. W grze NIE wspomniano o:
a. Piasku Piasecznym Plaży
b. Hołku
c. Królowej Anglii

5. Jak można zrobić lodową panterę?:
a. Wsadzając specjalną foremkę z wodą do lodówki
b. Tarzając się w śniegu i polewając wodą
c. Zamawiając dostawę w Internecie



Rozwiązanie zagadek:
Połączenia: 1C (Imperium Galactica 2), 2A (Interstate '82), 3D (Battlezone 2), 4B (FIFA 2000).
Co wiesz o...: 1A, 2A, 3C, 4C, 5B

Twój mądry

Czy jest coś lepszego od tysiąca Furbych i miliona Tamagotchi? Chcesz mieć inteligentnego przyjaciela? Wybierz Norna!

Swojemu pupilowi towarzyszysz przez całe życie. Po jego śmierci z bólem serca złożysz ciało w specjalnej krypcie rodowej

Świat Nornów

Inkubator: umieszczasz w nim wybrane przez siebie jajo i niecierpliwie czekasz na efekt eksperymentu

Wylęgarnia: tutaj decydujesz, jakie jajo zostanie dostarczone do inkubatora. Chcesz mieć dziewczynkę czy chłopca?

Szkoła: jeżeli nie nauczysz Norna swojego języka, to potem nie będziesz mógł się złościć, że nie chce on słuchać twoich rozkazów

Grendele lubią bagna i niedostępne tereny. Żyją między muchami zabójcami i innymi równie sympatycznymi stworzeniami

Świat Grendeli

Statek kosmiczny

Na statku kosmicznym znajduje się kilka różnych gatunków, które zostały stworzone przez rasę Shee. Norny należą do jednego z nich

Świat Ettinów

Basen dla niegrzecznych: pływają w nim lubiące mięso piranie. Jeżeli ktoś wpadnie do sadzawki, w kilka sekund zostaną po nim tylko kosteczki i inne niezbyt zachęcające resztki

Cała populacja kleptomanów Ettinów najlepiej czuje się na pustyni. Króluje na niej wulkan, który dba o utrzymywanie stałej temperatury

Przyjaciel

Norny wyglądają wyjątkowo rozkosznie, ale potrafią też nieźle narozrabiać

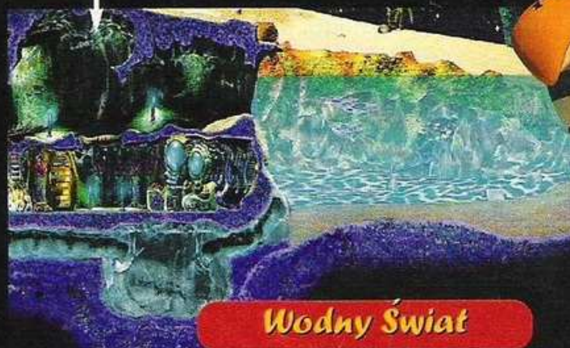
CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy PLAY IT możecie wygrać CREATURES 3! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 3 III 2000 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem ze str. 62 i odpowiedzią na pytanie: Jakie trzy gatunki pojawiają się w CREATURES 3?

Akcja CREATURES 3 rozgrywa się na statku kosmicznym starożytnej rasy Shee



Maszyna służąca do obrony przed Grendelami. Trzeba ją skonstruować, łącząc ze sobą kilka widocznych na obrazku przedmiotów



Wodny Świat

Miejsce dla miłośników wody. Nie należą do nich ani Ettiny, ani Grendele, ani nawet Norny. Można tutaj oglądać i karmić rybki



Norny mają puszyste futerka i słodkie mordki. Na pierwszy rzut oka wyglądają jak rozkoszne maskotki, a nie bohaterowie gry komputerowej. Jeżeli przypadkiem zetkniesz się z serią CREATURES, możesz się szybko zniechęcić. **Na pierwszy rzut oka w grze bowiem nic się nie dzieje. Są to tylko pozory, bo dostarcza ona tyle samo emocji, co normalne życie.** CREATURES mają bowiem nie tylko zapewniać graczom rozrywkę, ale są także pewnego rodzaju eksperymentem naukowym. Ich twórcy zamierzają stworzyć obdarzone sztuczną inteligencją istoty. Na razie do osiągnięcia tego celu jest jeszcze daleko, ale CREATURES pokonały już bardzo daleką drogę od czasu Tamagotchi.

Twoim zadaniem w grze jest odpowiednie opiekowanie się Nornami. Ważne decyzje podejmujesz już na samym początku, kiedy wybierasz płeć swojego ulubieńca. Później musisz otoczyć go troskliwą opieką. **Małe Norny zachowują się bowiem zupełnie jak dzieci. Jeżeli np. nie podsuniesz im jedzenia, mogą umrzeć z głodu.** Od samego początku powinieneś też zacząć edukację swojego podopiecznego. Za pomocą specjalnej maszyny oraz powtarzając wiele razy te same słowa, uczysz go porozumiewania się w twoim języku oraz rozumienia podstawowych poleceń.

Największą zaletą serii jest jednak to, że mimo dużego wpływu na życie Nornów nie możesz ich do niczego zmusić. Śmieszne stworki są dosyć niezależne, a ty masz traktować je jak żywe stworzenia – zdolne do przeżywania uczuć. Musisz zadbać o ich dobry rozwój, podsuwać zabawki i stymulujące rozwój inteligencji przedmioty. W ten sposób bierzesz udział w rodzaju eksperymentu naukowego, tworząc istotom odpowiednie warunki do rozwoju oraz obserwując ich postępy. Możesz też przeprowadzać pewne eksperymenty genetyczne i **uczestniczyć w powstawaniu całych pokoleń Nornów, obdarzonych nowymi cechami, które przekazują potomstwu.**

Nornomania ogarnęła już wiele osób. W Internecie powstały strony miłośników tych miłych istotek, za których pośrednictwem można wymieniać się wychowankami, czy dodawać do świata stworków nowe zabawki. Niedawno ukazała się trzecia część CREATURES i na pewno na tym się nie skończy.

Tekst: Aleksandra „Krupik" Cwalina

PC | PSX | N64 | DC | A

Creatures 3

Istotna Symulacja

95 zł | Mindscape/Play It | 1 gracz

Min.: Pentium 200 MMX, 32 MB RAM, 300 MB HD. *Zal.:* Pentium II 300, 64 MB RAM, 300 MB HD

Grafika 5 | Dźwięk 3 | Frajda 5

(+) Oryginalny pomysł, kolorowa i bardzo ładna grafika, rozkoszne Norny

(−) Jeżeli Norn zginie z twojej winy, możesz poczuć się jak wyrodny rodzic

Emocje, radość i smutek – tak jak w prawdziwym życiu. Co z tego, że z udziałem Nornów?

5

Dogania

Jeszcze kilka lat temu telefony bezprzewodowe, mogące wysyłać obrazki i informacje tekstowe, istniały jedynie w książkach pisarzy s-f. W tej chwili wysyłanie SMS-ów jest absolutnym standardem, a dzięki nowym modelom telefonów można nawet przesyłać bardziej skomplikowane obrazki

Wiele osób kupujących telefon komórkowy nie zdaje sobie sprawy z tego, że **to niewielkie urządzenie, ważące nierzadko poniżej 100 gram, to tak naprawdę swego rodzaju komputer**. Co prawda w żaden sposób nie przypomina domowego PC, ale przecież też posiada klawiaturę (co prawda specjalistyczną), ekran, procesor (DSP), a nawet pamięć (RAM i Flash-ROM konieczne do funkcjonowania np. książki telefonicznej). Ponieważ zasada funkcjonowania każdego komputera jest taka sama, możliwe stało się udostępnienie użytkownikom komórek tych samych funkcji, których posiadacze PC mogą używać na co dzień.



O korzystaniu z Internetu przez komórkę możesz dowiedzieć się więcej między innymi na stronach firmy Nokia (www.nokia.com)



Komórkowy Internet

Niektóre z najnowszych modeli telefonów komórkowych zostały wyposażone w system WAP (Wireless Application Protocol). **Dzięki temu można przy ich pomocy korzystać z Internetu!** Funkcje monitora spełnia niewielki wyświetlacz, który mimo skromnych rozmiarów w zupełności się do tego nadaje.

Obsługa poczty elektronicznej jest dziecinnie prosta. Wszystkie e-maile traktowane są przez komórki jako wiadomości SMS, więc równie łatwo się je czyta lub odpisuje na nie. Jednak odbieranie listów od znajomych, to jedynie część możliwości telefonów wyposażonych w WAP. Można je wykorzystać także do oglądania stron internetowych. Oczywiście nie mogą to być standardowe strony WWW, pełne zdjęć, animacji i innych elementów graficznych, których komórka po prostu nie jest w stanie wyświetlić. Dlatego na potrzeby protokołu WAP stworzono język WML (Wireless Markup Language). Strony zaprojektowane przy jego pomocy zawierają dokładnie te same informacje, co zwykłe strony WWW, ale są jednokolorowe i zawierają minimum grafiki. Jednak telefon komórkowy z protokołem WAP może odczytać je bez przeszkód.

Jeśli chcecie dowiedzieć się, kto umieszcza w Internecie strony przeznaczone dla posiadaczy komórek, odwiedźcie www.wapforum.org. Warto też zajrzeć na stronę Nokii, która już wypuściła na rynek telefon z WAP – model Nokia 7110. Ta sama firma stworzyła również pierwszy system wyszukujący w Sieci strony WML i pozwalający na czytanie ich na domowym komputerze.

Wideokonferencja prze

Ciągły rozwój technologii pozwala już na konstruowanie kamer wielkości paznokcia oraz telewizorów wyposażonych w kilkucalowe ekrany. Urządzenia te, mimo swych niewielkich rozmiarów, posiadają naprawdę niezłe parametry techniczne i przekazują obraz bardzo dobrej jakości. Dlaczego więc nie wykorzystać tych wynalazków w telefonach? **Komórki przyszłości będą posiadać niewielką kamerę wbudowaną obok kolorowego wyświetlacza**. Jeśli połączysz się z koleżanką lub kolegą posiadającymi podobne urządzenie, to podczas pogawędki będziecie widzieli



Być może już za dwa lata w każdej komórce będzie ukryta kamera wideo...

my przyszłość

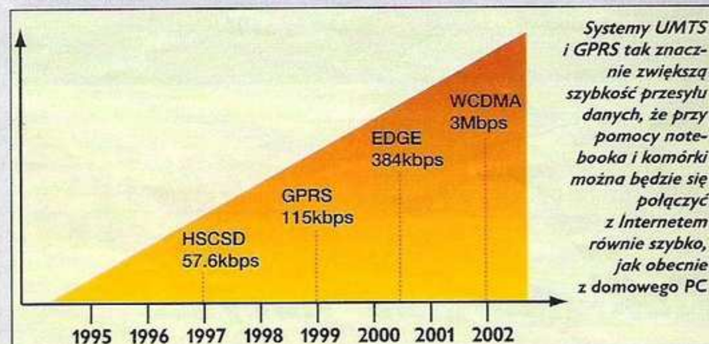
Jeden z wielu projektów telefonu przyszłości

Nowe demony szybkości

Telefony komórkowe mogą przesyłać dane z prędkością do 9600 bitów na sekundę. Z punktu widzenia nowoczesnych komputerów jest to niewiele. Oczywiście wszystkim nam marzą się **komórki, dzięki którym można korzystać z Internetu i dysponujące wieloma innymi, ciekawymi funkcjami**. Aby taka wizja mogła się spełnić, konieczne jest zwiększenie prędkości przesyłu danych w telefonach. W tym celu opracowano dwa nowe systemy: UMTS oraz GPRS.

UMTS (Universal Mobile Telecommunications System) ma pojawić się w krajach Unii Europejskiej w styczniu 2002 roku. Według zapowiedzi, przy jego pomocy będzie można przesyłać dane z szybkością 64000 bps (bytes per second – bitów na sekundę). Oznacza to, że za dwa lata przy pomocy notebooka z podłączoną komórką będzie można „surfować" równie szybko, jak dziś na komputerze z szybkim modemem.

Drugi standard – GPRS (General Packet Radio Service) ma pojawić się również w 2002 roku. Będzie można go używać nie tylko do korzystania z Internetu, ale także do łączenia się z sieciami lokalnymi przy pomocy przenośnego komputera. Np. jeden z systemów GPRS, nad którym pracują wspólnie Ericsson oraz Deutsche Telekom, **ma umożliwiać przesyłanie danych z prędkością 100000 bps**. Jest to możliwe dzięki temu, że GPRS dzieli dane na niewielkie części i dlatego ich wysłanie trwa ułamki sekundy. Właśnie to rozwiązanie umożliwia tak szybkie przesyłanie danych.



Systemy UMTS i GPRS tak znacznie zwiększą szybkość przesyłu danych, że przy pomocy notebooka i komórki można będzie się połączyć z Internetem równie szybko, jak obecnie z domowego PC

Seria

z komórkę

swoje twarze. Obecnie największy problem stanowi jakość przesyłanego obrazu. Na przykład wideokonferencja urządzona przy pomocy PC wymaga przesyłania przynajmniej 64000 bitów danych na sekundę. Komórki na razie nie są w stanie osiągnąć podobnej wydajności. Na szczęście trwają prace nad dwoma nowymi systemami: UMTS oraz GPRS, o których nieco więcej piszemy obok.

Drugi poważny problem to zużycie energii. Minikamery i wyświetlacze o dobrej rozdzielczości, dysponujące szeroką paletą kolorów, zużywają naprawdę dużo prądu. Tak więc nowoczesna komórka nie popracowałaby dłużej niż kilkanaście minut.

Telefon TH688 firmy Ericsson może również służyć jako słuchawka do bezprzewodowego telefonu stacjonarnego



Telefony dwuzakresowe

Od pewnego czasu sporo mówi się o telefonach dwuzakresowych (dual band). W Polsce dopiero zdobywają one popularność, gdyż rodzime sieci nie są jeszcze w stanie wykorzystywać wszystkich ich możliwości, jednak na Zachodzie powoli stają się standardem. Na czym polega ich działanie? Otóż telefony komórkowe pracują w jednym z dwóch zakresów fal: 900 MHz lub 1800 MHz. **Telefony dual band mogą działać w obydwu częstotliwościach.** Jest to dość ważne, gdyż częstotliwość 900 MHz jest najczęściej wykorzystywana przez sieci typowo miejskie (np. Idea), a 1800 MHz przez sieci dysponujące większym zasięgiem (Era GSM i Plus GSM). Sam dobrze wiesz, że niewiele można zrobić, gdy „nie ma zasięgu", albo gdy sieć jest „zapchana". Na Zachodzie, gdzie większość operatorów ma podpisane ze sobą umowy o współpracy, gdy nie można skorzystać z sieci macierzystej, telefon dwuzakresowy pozwala na połączenie przez inną sieć, działającą na odmiennej częstotliwości. W Polsce nie ma tak dobrze – żaden z trzech operatorów sieci komórkowych nie może porozumieć się z innymi. Jednak i u nas można znaleźć zastosowanie dla telefonów dwuzakresowych. Idea już zapowiada nadawanie w obu zakresach. Częstotliwość 900 MHz będzie wykorzystana w aglomeracjach, w których więcej osób jednocześnie używa komórek, a 1800 MHz poza miastami, dzięki czemu zasięg sieci wzrośnie. To samo planują dwie pozostałe sieci, dzięki czemu jakość usług wzrośnie. Musisz jednak pamiętać, że dopóki nie istnieją porozumienia między nimi, niemożliwe jest łączenie się za pośrednictwem innej sieci, niż macierzysta.

Wiele osób posiada w domach stacjonarne telefony z przenośną słuchawką. Producenci komórek pracują nad modelem, który **w domu pełniłby rolę przenośnej słuchawki do aparatu stacjonarnego**. Dopiero kiedy wychodzisz z domu (a właściwie z zasięgu aparatu), komórka automatycznie łączy się z siecią komórkową. Przykładem takiego telefonu jest TH688 Ericssona.

Tekst: André Zurowski · Zdjęcia: Christian Vogel (1)

FAKTY i PLOTKI

● **The Blair Witch Project w Polsce!** Wiadomość z ostatniej chwili. Jeden z najbardziej przerażających filmów w historii kina będzie wyświetlany w Polsce! Zapowiada się świetna zabawa i (niestety) długie kolejki po bilety.

● **Sony przyznaje,** że niektóre tytuły z PlayStation mogą nie chodzić na najnowszej konsoli tej firmy. Niestety, nie podano ani powodów tej decyzji, ani listy tytułów odmawiających współpracy z Playstation II.

● **The Sims to najlepiej sprzedająca się gra Maxis.** Przynajmniej tak twierdzi Electronic Arts, oficjalny właściciel firmy Maxis. Tymczasem na stronie gry www.thesims.com pojawiło się kilka nowych, darmowych dodatków.

● **Hakerzy atakują!** Ostatnio bardzo głośno było o komputerowych włamywaczach. Podczas ataków, które miały miejsce 7 i 8 lutego, zablokowany został między innymi serwer CNN. Hakerom udało się również sforsować zabezpieczenia jednej z najpopularniejszych wyszukiwarek – Yahoo oraz największego sklepu internetowego Amazon.com. Sprawa jest na tyle poważna, że śledztwem zajęło się amerykańskie Federalne Biuro Śledcze czyli sławne FBI.

● **Microsoft walczy z piratami.** Firma, która już od dawna stara się zniszczyć piractwo, przystępuje do kolejnej ofensywy. Tym razem postanowiła użyć programu wyszukującego strony internetowe, z których można ściągać nielegalne oprogramowanie.

● **Śledztwo w sprawie Windows 2000** prowadzi Unia Europejska. Chodzi o ustalenie, czy system nie narusza lokalnych praw. Podobny problem pojawił się dwa lata temu i dotyczył dołączania do Windows przeglądarki Internet Explorer.

● **US Army gra w Delta Force 2.** A przynajmniej takie są plany. Podobno gierka NovaLogic ma być użyta do trenowania amerykańskich żołnierzy. Oczywiście nawet najlepszy symulator nie zastąpi poligonu, ale i tak można im pozazdrościć.

PLUS – MINUS

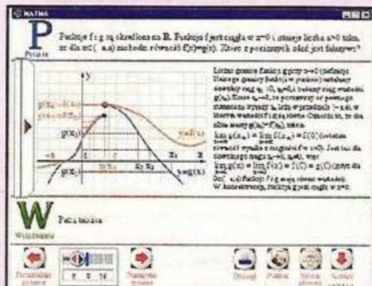
Multimedialne liczydło

Matura zbliża się bardzo szybko, dlatego wszyscy zdający w tym roku pisemną lub ustną matematykę, powinni zainteresować się kolejnym programem z serii „Matura 2000" poświęconym właśnie tej dziedzinie nauki. MATEMATYKA – TESTY MULTIMEDIALNE zawiera ponad 1200 pytań ze wszystkich działów matematyki, obowiązujących w programie nauczania szkoły średniej, np. funkcji elementarnych czy geometrii. W wielu przypadkach pytania oraz odpowiedzi są ilustrowane, dzięki czemu wiedza znacznie łatwiej i szybciej wchodzi do głowy. Zaletą MATEMATYKI jest możliwość wyboru poziomu trudności pytań, wykorzystywanych w testach. Pozwala to skorzystać z programu także młodszym uczniom, którzy niektórych tematów jeszcze nie przerabiali. Tak jak w innych programach z tej serii możliwe jest sprawdzenie swoich wiadomości z wybranego tematu, np. układu równań i nierówności. Oczywiście każda odpowiedź jest dokładnie omówiona, dzięki czemu można dowiedzieć się, jakie pomyłki się popełniło i uczyć się na własnych błędach. Multimedialna oprawa sprawia, że poszerzanie swoich horyzontów nie nudzi się szybko i można połączyć pożyteczne z przyjemnym. **Werdykt: Bardzo przydatny program dla zdających w tym roku maturę z tego przedmiotu oraz dla miłośników tej nauki.**

Ocena: 4

Cena: 129 zł

Dystrybutor: Optimus Pascal Multimedia, tel. (33) 811 91 80



Skomplikowane wykresy i równania nie mogą stanowić problemu, jeśli chcesz zdać maturę



To interesujące, co można zrobić ze zwyczajnym sześcianem

JAK POWSTAŁ MATR

Wsierpniu 1999 roku na ekrany polskich kin trafił film THE MATRIX. W ciągu czterech miesięcy obejrzało go ponad 700 tys. osób. Mimo że minęło już pół roku od premiery, film nadal jest wyświetlany, a na widowni ciężko jest znaleźć wolne miejsce. Co spowodowało tak olbrzymi sukces tego obrazu?

Z pewnością THE MATRIX wiele zawdzięcza aktorom. Keanu Reeves jako niedosypiający maniak komputerowy Neo, Lawrence Fishburne w roli walczącego o wyzwolenie rasy ludzkiej hakera Morfeusza i jeszcze Carrie-Anne Moss czyli Trinity z wrodzoną gracją rozsmarowująca po ścianach Agentów byli naprawdę świetni. Jednak nawet oni nie byliby w stanie spowodować tak dużego sukcesu filmu, gdyby nie pomoc specjalistów od efektów specjalnych. Podobało ci się unikanie kul przez Neo? Jesteś ciekawy, jak to wszystko powstało i kim są faceci odpowiedzialni za takie cuda? CLICKA! też nurtowały takie pytania. Czwartego lutego do Polski przyjechał John Gaeta, szef zespołu czuwającego nad efektami specjalnymi. To na nim spoczywała odpowiedzialność za wszystkie te sceny i to właśnie on jest w olbrzymim stopniu twórcą sukcesu THE MATRIX.

Oczywiście redakcja CLICKA! nie mogła przepuścić takiej okazji i przeprowadziła wywiad z magikiem kina na temat efektów specjalnych w MATRIXIE.

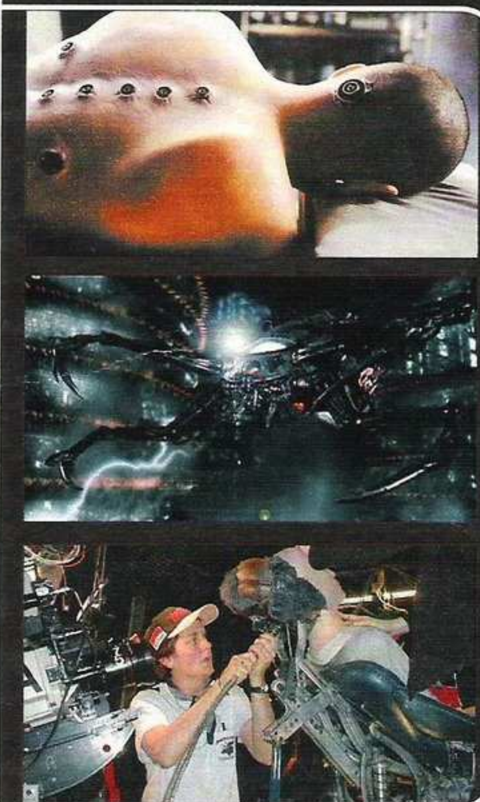
■ **Czy była to twoje pierwsze, tak złożone dzieło?**

Z pewnością była to najbardziej skomplikowana robota w całej mojej karierze. Po raz pierwszy byłem szefem ekipy, zajmującej się efektami specjalnymi. Postanowiliśmy zrobić 90% efektów na komputerach, aby zachować jak największą kontrolę i nie pozostawiać niczego przypadkowi.

■ **Powiedziałeś, że byłeś szefem zespołu. Na czym polegała twoja praca?**

Głównie polegała ona na rozmowach z reżyserem. Na początku trzeba dowiedzieć się dokładnie, czego on oczekuje i poznać jego wizję. Potem należy to wytłumaczyć ludziom z ekipy. Trzeba dokładnie zaplanować, jakie efekty mają zostać stworzone oraz kto się tym zajmie. Każda scena może wymagać dziesięciu, dwudziestu, czy stu różnych rzeczy, które właśnie my musimy zrobić.

■ **Z jakimi komputerami mieliście najczęściej do czynienia?**



W zasadzie używamy wszystkich dostępnych maszyn. Czasami trzeba pracować na Macintoshach, innym razem na Windows NT. Bardzo często używamy bardziej specjalistycznego sprzętu. Naprawdę trudno jest wskazać komputer, na którym robimy więcej niż na innych. Używamy wielu różnych maszyn.

■ **Ilu ludzi pracowało nad efektami specjalnymi w MATRIXIE?**

Efekty specjalne robiło około 100-150 osób. Byli to głównie graficy komputerowi, ponieważ przeważająca część efektów powstała właśnie na komputerze.

1X



John Gaeta (po lewej) opowiedział naszemu reporterowi o pracy nad MATRIXEM

■ W filmie jest całe mnóstwo efektów. Które z nich sprawiły wam najwięcej kłopotów, były najtrudniejsze do wykonania?

Właściwie były tam trzy rzeczy, których zrobienie okazało się bardzo ciężkie, chociaż z różnych powodów. Scena, w której widać pola, gdzie zbierane są ludzkie dzieci, powstała od początku do końca na komputerze. Nie ma tam żadnych zwykłych zdjęć. Jej stworzenie zajęło nam okrągły rok, a samo renderowanie trwało dwa miesiące. Jak widać, poświęciliśmy jej całe mnóstwo czasu i wysiłku. Druga rzecz, to wszystkie sceny unikania pocisków. Wiesz jak działa morphing? Masz przedmiot na początku drogi oraz na końcu i generujesz jego wizerunek w linii prostej pomiędzy tymi punktami. Jeśli zamiast tego chcesz osiągnąć ruch po krzywej, to musisz zastosować bardzo, bardzo trudny morphing nieliniowy. Dużo problemów sprawiła również scena rozbicia helikoptera. Pracowało przy niej wielu ludzi, a nad helikopterem nie mieliśmy aż takiej kontroli, jak nad innymi efektami, więc istniało duże ryzyko, że coś się nie uda. Pojawiło się tutaj fizyczne zagrożenie i musieliśmy naprawdę bardzo uważać.

■ Jakie są koszty stworzenia takiego filmu?

Jeśli chodzi o filmy typu THE MATRIX, to w Stanach przeciętny koszt jednej sceny wynosi około 35 tys. dolarów. Oczywiście istnieją sceny których nakręcenie jest bardzo tanie, ale są też takie, które kosztują o wiele więcej. Jeśli więc podzielisz ilość wydanych pieniędzy przez ilość nakręconych scen, to uzyskasz właśnie mniej więcej 35 tys. Pamiętajmy jednak, że technologia ulega ciągłemu rozwojowi i tak naprawdę te koszty raczej spadają.

■ Jak długo pracowaliście nad THE MATRIX?

Cóż, testy i omówienia zaczęliśmy w maju 1996. Film został ukończony około lutego 1999. Wynika więc że pracowaliśmy prawie przez trzy lata.



Rozwiązanie konkursu ze str. 53

WIRTUALNA HERBATKA

Podróż po Londynie

LONDYN – WIRTUALNA PODRÓŻ jest pierwszą pozycją z nowej serii wirtualnych przewodników po najciekawszych miejscach świata. Program ten zawiera wiele ciekawych informacji na temat stolicy Wielkiej Brytanii. Dokładnie opisano w nim najstarsze dzielnice miasta, w których znajdują się najbardziej znane zabytki, takie jak Tower Bridge czy Big Ben. Nie pominięto jednak także nowszych budowli, jak np. oryginalnego gmachu Towarzystwa Lloyda.

W przewodniku nie zabrakło oczywiście wiadomości o najważniejszych wydarzeniach z historii tego kraju oraz najbardziej znanych postaciach, np. Oliwerze Cromwellu czy Charlie Chaplinie.

Zaletą programu jest rozbudowany dział informacji dla turystów, liczący 70 stron przydatnych wiadomości. Zawiera on informacje zarówno o miejscach noclegowych i środkach komunikacji, jak i porady dotyczące postępowania w nagłych wypadkach oraz udogodnieniach dla niepełnosprawnych.

Multimedialna oprawa sprawia, że korzystając z programu odnosi się wrażenie, jakby zwiedzało się Londyn osobiście. Kolorowe zdjęcia zabytków, filmy wideo, przykładowe trasy zwiedzania i wiele innych wiadomości, dotyczących historii i kultury Wielkiej Brytanii, sprawiają, że program ten jest niezwykle przydatny przed planowaną wizytą w stolicy tego kraju. Miłym urozmaiceniem jest również test wiedzy o Londynie, dzięki któremu można sprawdzić własne wiadomości.

Jedyne, co zaskakuje na minus w Przewodniku, to niewykorzystanie całej pojemności płyty CD ROM. Program ten na pewno nie wyczerpał listy wszystkich ciekawych informacji dotyczących Londynu, a prawie 20% płyty pozostaje puste.

Werdykt: Interesujący przewodnik po Londynie, szczególnie przydatny dla wybierających się na wycieczkę do tego pięknego miasta.

4

Cena: 99 zł
Optimus Pascal Multimedia
tel. (33) 811 91 80



Muzeum Brytyjskie – największa skarbnica dzieł sztuki



Duży wpływ na kulturę angielską miało przypłynięcie Rzymian na Wyspę

CLICK!
REDAKCJA

Dyrektor wydawniczy: Jerzy Szulwic
Koncepcja wydawnicza: Tomasz Namysł, Jerzy Szulwic
Redaguje zespół: Aleksandra Cwalina (redaktor naczelny), Piotr Młyński (sekretarz redakcji), Andrzej Cwalina
Graficy: Jacek Goliatowski, Elżbieta Król, Piotr Kłos
Konsultacja i współpraca: Krzysztof Adamczyk, Piotr Kapis, Dominika Komender, Dominik Kruk, Leszek Kujawski, Piotr Nowakowski, Przemysław Szynkora, Rafał Werczyński
Adres redakcji: 04-028 Warszawa, al. Stanów Zjednoczonych 53
Dział reklamy: Media Service Zawada tel. (022) 870-53-43 fax (022) 870-75-51
Dział Nagród: tel. (022) 813-20-41 do 49 w. 240, 813-46-40 w. 214
Druk: Drukarnia Wydawnictwa. H. Bauer w Ciechanowie

Andrzej Cwalina i Piotr Kapis

LISTY



Cześć! Dziękujemy Wam za nadesłane listy. Dostaliśmy ich wyjątkowo dużo, a szczególnie kartek z kuponami na konkursy. Bardzo nas to cieszy. Piszcie do nas jeszcze więcej!

TOP 20

Dziękujemy za wszystkie listy z waszymi propozycjami TOP 20. Wśród osób, które nadesłały swoje głosy rozlosowaliśmy gry.

Gry otrzymują:
Daniel Pięciak, Rzeszów
Warcraft

❖

Katarzyna Radomska, Opole
Falcon 3.0

Nagrody ufundowała firma IPS

Droga Redakcjo,
Czy moglibyście napisać coś o hełmach wirtualnych? W sklepach wybór jest bardzo mały, zwykle jest w nim jeden lub dwa hełmy. Wydaje mi się, że taki sprzęt, które można kupić w Polsce jest bardzo drogi i słaby jakościowo. Dlatego bardzo was proszę o artykuł na ten temat.

Rafał z Warszawy

Redakcja Drogi Rafale,
Temat o hełmach i okularach wirtualnych od dawna wydawał nam się ciekawym materiałem na artykuł. Problem w tym, że hełmy są bardzo drogą zabawką i mało kogo stać na tak duży wydatek. Poza tym w Polsce dostępnych jest tylko kilka podstawowych modeli, które nie są zbyt atrakcyjne. Jeśli tylko zbierzemy ciekawe materiały na temat tańszych hełmów wirtualnych, na pewno napiszemy o nich artykuł, o tym jak działają i jakie modele można kupić w Polsce.



■

Do Redakcji CLICKA!
Lubię was za to, że dajecie plakaty do każdego CLICKA! Żadne inne pisma nie umieszczaja dodatkowych prezentów dla czytelników. Wy jesteście cool!

Piotrek z Gdyni

Redakcja Cześć Piotrze,
Każdy czytelnik CLICKA! jest dla nas bardzo ważny i dlatego staramy się w miarę możliwości spełniać Wasze wszystkie prośby. Wiemy, że nasi czytelnicy lubią plakaty (tak jak i redakcja CLICKA!) i dlatego dołączamy je do naszego pisma. Nie wystarczają nam jednak tylko plakaty. Chcemy zmieniać rodzaj dodatków. W tym numerze dołączyliśmy supernaklejki i mamy nadzieję, że Wam się spodobają. A może Wy macie jakieś pomysły, dotyczące rzeczy, które mogą znajdować się w piśmie. Czekamy na wszystkie propozycje!

■

Drogi CLICKU!
W działach Tips & Trix często podawane są kody z parametrem. Niestety, nie potrafię wykonać tej operacji. Czy możecie mi wytłumaczyć jak to działa? Myślę, że nie tylko ja na tym skorzystam, ponieważ mało gdzie można znaleźć dokładny opis, jak to zrobić.

Robert z Opola

Redakcja Cześć Robercie,
*Coraz częściej dochodzą do nas prośby o pomoc we wpisaniu kodów z parametrem do gier. Cała operacja jest bardzo prosta. Umówmy się, że zainstalowałeś grę ALIENS VERSUS PREDATOR na swoim komputerze w katalogu **C:\AliensVersusPredator**. Plik, który uruchamia grę nazywa się **avp.exe.** Natomiast parametr, który musisz wpisać to **–debug**. Znajdując się na pulpicie Windows wejdź w **START** w lewym dolnym rogu ekranu i wybierz **URUCHOM** (**RUN** w angielskiej wersji Windows). Teraz wpisz całą ścieżkę dostępu do katalogu, w którym jest zainstalowana gra. Np. **C:\AliensVersusPredator\avp.exe –debug.** Uwaga! Jeżeli zainstalowałeś grę na innym dysku lub katalogu, musisz wpisać inną ścieżkę dostępu.*



■

Do Redakcji!
W jednym z zagranicznych pism komputerowych widziałem bardzo fajny dodatek do pisma. Była to podkładka pod myszkę! Myślę, że jest to bardzo fajny pomysł. Czy jest jakś szansa, że zamieścicie taką podkładkę w CLICKU!?

Paweł z Tarnowa

Redakcja Cześć Pawle,
Twój pomysł bardzo się nam spodobał. Jednak dołączenie podkładki do pisma może wpłynąć na jego cenę, dlatego musimy się nad tym zastanowić.

■

Do Redakcji!
Jestem posiadaczem komputera PC i słyszałem od kolegi, że są specjalne programy–emulatory, dzięki którym można grać w gry konsolowe na komputerze PC. Gdzie można kupić takie emulatory i ile kosztują?

Czarek z Częstochowy

Redakcja Cześć Czarku, Twój kolega miał rację. Rzeczywiście istnieją emulatory, czyli programy, które udają (emulują) inne urządzenia. W ten sposób można emulować gry, programy, a nawet systemy operacyjne.
Niestety, używanie takich programów nie zawsze jest legalne. Może tak być w przypadku np. emulowania konsoli Playstation na komputerze. Więcej na temat emulatorów będziesz mógł przeczytać w jednym z następnych numerów CLICKA!



PLAKAT NA ŻYCZENIE
Jeżeli chciałbyś, abyśmy zamieścili w CLICKU! plakat z Twojej ulubionej gry, wyślij na nasz adres kartkę pocztową ze swoją propozycją



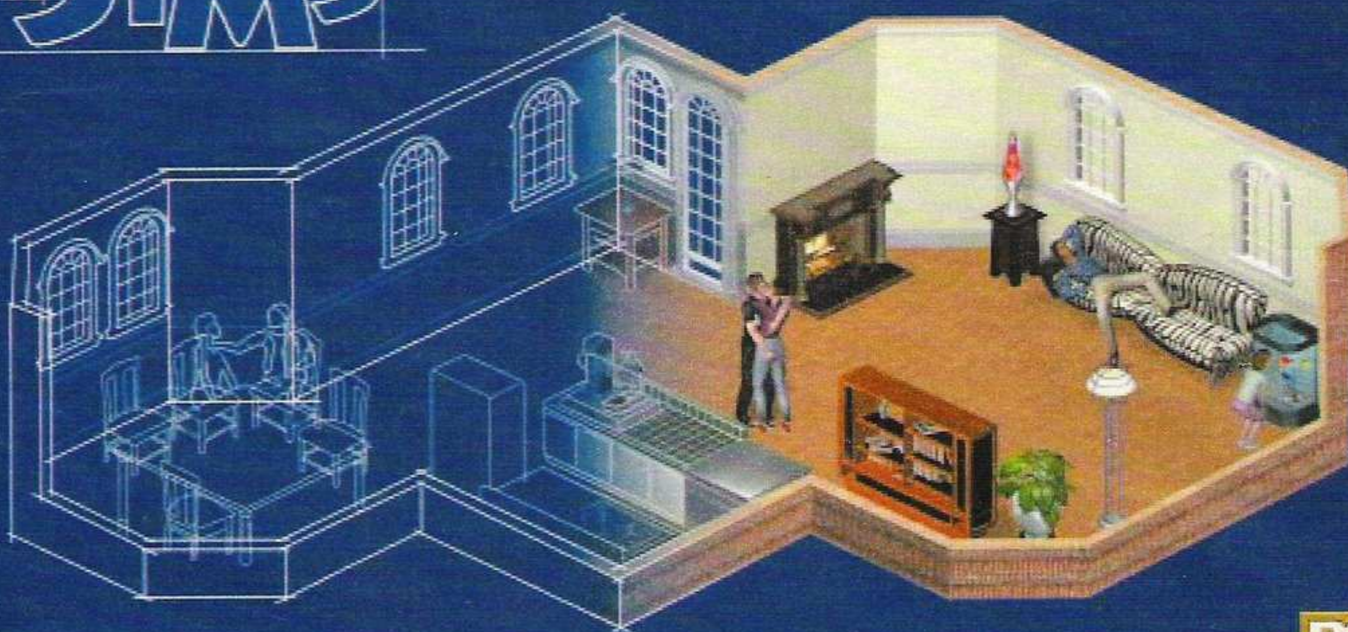




To interesujące, co można zrobić ze

Chcesz potulną teściową? A może tolerancyjną żonkę?
Zdolne i ułożone dzieci? Sympatycznego sąsiada?
Gorącą kochankę? A może wszystko odwrotnie?
Ty decydujesz, Ty tworzysz i Ty kontrolujesz.
A zdawałoby się, że to tylko gra...

The Sims™

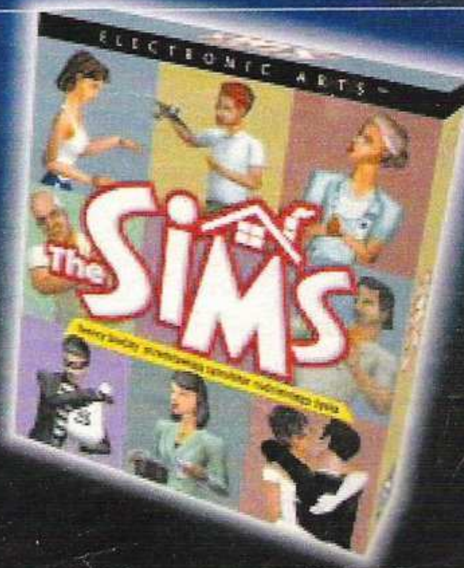


PC CD

A na dodatek – całość po Polsku!

Dystrybucja w Polsce: **IPS Computer Group** Sp. z o.o. 02-916 Warszawa, ul. Okrężna 3.
Tel. (22) 642 27 66; 642 27 68. Fax: (22) 642 27 69. ***Witryna Internetowa: http://www.ipscg.com.pl***





TEL.(022) 832-54-30

ZAMÓW JUŻ DZIŚ

ZYSKUJESZ:
- OTRZYMASZ SWOJĄ GRĘ PIERWSZY W POLSCE
- OTRZYMASZ RAZEM Z PRZESYŁKĄ EXTRA PREZENT
- PŁACISZ PRZY ODBIORZE TYLKO: **99 zł**

ZERO KOSZTÓW PRZESYŁKI









CLICK!

Medievil 2